LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY

GAME BOY PLANET

E così è arrivato anche il mese di novembre con i primi freddi; e mentre chi abita in montagna ha già avuto anche la possibilità di incontrare la neve, noi siamo qui con una novità enorme, una novità che state tenendo in mano proprio in questo momento e che è costituita dal nuovo formato e dal numero di pagine: addirittura 64! Non stiamo più nella pelle dall'entusiasmo di avere ancora più spazio per raccontarvi tutto sul mondo del GameBoy e anche qualcosa in più! Da questo mese, infatti, abbiamo aggiunto una sezione dedicata ai giochi (per ora facili-facili, aspettiamo solo di sapere da voi cosa ne pensate) e una più varia, con spazio per tutto quello che fa parte del nostro mondo, dai videogames alla televisione, dai giochi di carte ai libri fino al cinema. Ma state tranquilli, le altre rubriche sono rimaste al loro posto e le soluzioni, i codici, le recensioni e la posta sono solo stati 'ritoccati' per avere un aspetto ancora migliore!
Siete pronti per tuffarvi in un numero tutto nuovo di GameBoy Planet? E allora cosa aspettate? Dateci sotto!

Stefano "Sogliola" Vanini

SOMMARIO

di Lucio Prosperi

SPECIALE IL CALCIO SUL GAMEBOY

CALCIO E GAMEBOY... PERCHE' IL CAMPIONATO NON FINISCE MAI!

Si parla ormai tantissimo dei **punti di contatto** tra il mondo dei videogiochi e quello del cinema; sempre più giochi diventano film e sempre più pellicole diventano videogames. Questa 'moda' è comunque piuttosto recente e probabilmente, in futuro, andrà a contrastare quella che invece è una 'moda' ormai consolidata: i **giochi basati sugli sport**. E qual è in Italia lo sport più seguito e amato in assoluto? Ovviamente il **calcio**. E finalmente, dopo i primi timidi tentativi per GameBoy Color, cominciano ad arrivare anche le prime simulazioni per Advance... Ci dobbiamo dunque attendere un futuro di infuocati campionati sul piccolo schermo Nintendo? Con tutta probabilità sì!

FIFA E ISS... LA STORIA CONTINUA

La storia di tutte le principali console è sempre stata caratterizzata dalla presenza di vari giochi di calcio, in grado di restituire le emozioni del rettangolo verde. Ovviamente,

con l'aumentare della potenza di queste macchine le simulazioni sono diventate sempre più **realistiche**, i giocatori sempre più simili a quelli reali e le azioni sempre più spettacolari. In particolare, su PlayStation si è venuto a creare un vero e proprio 'scontro' tra due bellissimi e vendutissimi games: **FIFA** e **ISS Pro Evolution**. Questi due titoli, molto diversi tra loro, hanno diviso gli appassionati finendo per far nascere due fronti distinti: i fanatici di FIFA e quelli di ISS. Entrambi i giochi, però, offrono la possibilità di vivere la sensazione di essere davvero impegnati in una partita, con la presenza di un sacco di **tornei**, **squadre**, **giocatori** originali e così via.

Fino a qualche tempo fa fare un gioco di questo tipo per una console portatile sembrava una cosa di difficile realizzazione, a causa della potenza limitata. Certo, per GameBoy Color sono usciti due discreti titoli che si avvalgono della partecipazione di due grandi campioni (**Ronaldo** e **Zidane**), ma che non erano in grado di offrire una realizzazione tecnica adeguata e soprattutto la presenza di molte competizioni.

Adesso, invece, con l'Advance le cose cambiano e tutti gli appassionati di calcio possono cominciare a non invidiare più i possessori di PSX.

UN CALCIO ALL'ADVANCE

Il primo esempio di come le cose siano cambiate è senza dubbio il gioco che vi presentiamo su questo numero di GameBoy Planet: **90° Minuto Total Soccer**. Il prodotto della **Ubi Soft**, infatti, propone sia un'ottima realizzazione tecnica, sia la presenza di un sacco di tornei, campionati e soprattutto **squadre** originali, caratterizzate dalla presenza dei giocatori veri. Il prodotto (a dimostrazione di come ci sia sempre più

La prima mossa l'ha messa a segno la **Konami** che, entro breve, realizzerà una versione per Advance del suo **ISS Pro Evolution**, che promette davvero meraviglie. E dunque non ci stupiremmo affatto se anche la EA Sports decidesse di realizzare una versione

interesse attorno al mondo dei videogames) si avvale anche del nome della popolare trasmissione televisiva della **RAI** che da decenni ci mostra in anteprima i goal della serie A. Inoltre, la potenza della console ha spinto altri programmatori a seguire l'esempio della Ubi Soft e ad avvicinarsi alla portatile di Nintendo, con l'intenzione di convertire i giochi di calcio più popolari.

portatile di un nuovo episodio di **FIFA** (magari quello per i prossimi Mondiali in Giappone e Corea!). Insomma, il futuro per gli appassionati di calcio punta in modo deciso verso il GBA... quindi se la vostra squadra del cuore vi fa soffrire e non vi regala il tanto desiderato scudetto, prendete la vostra console preferita e fate vedere a tutti come si fa ad arrivare primi in campionato! Fischio d'inizio.

Bellissimo, divertente, giocabile. Se vi piace il calcio non potete in alcun modo farne a meno!

Se devo essere sincero, aspettavo con grande trepidazione che uscisse un qualunque **gioco di calcio** per il nuovo nato di casa Nintendo. Immaginavo che tra una domenica e l'altra sarebbe stato davvero divertente poter continuare il campionato, comodamente sdraiati sul letto, sul tram o sull'amaca in giardino. Finalmente qualcuno (la **Ubi Soft**) ha deciso di accontentarmi, con questo **90° Minuto**.

RIGORE E' QUANDO ARBITRO FISCHIA

Ovviamente non può bastare l'uscita di un gioco di calcio per farmi gioire... ma in questo caso i programmatori hanno davvero fatto un lavoro con i fiocchi, e ogni

VOTO 8

Da chi arriva?
Ubisoft!

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Sportivo

Finalmente! Ce l'hanno fatto sospirare, ma adesso possiamo giocare con un gioco di calcio sul nostro amatissimo Advance!

Grafica	7
Suono	7
Giocabilità	9
Longevità	9

Con la visuale dall'alto, a volte, ci si può confondere se si utilizzano due team con le maglie simili.

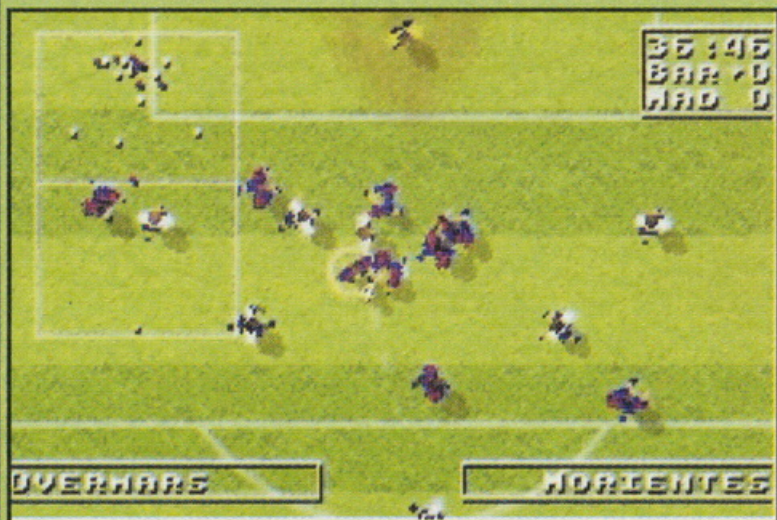
di Lucio Prosperi

...L SOCCER

Viene fornito il resoconto completo della partita, con tanto di statistiche e tiri in porta.

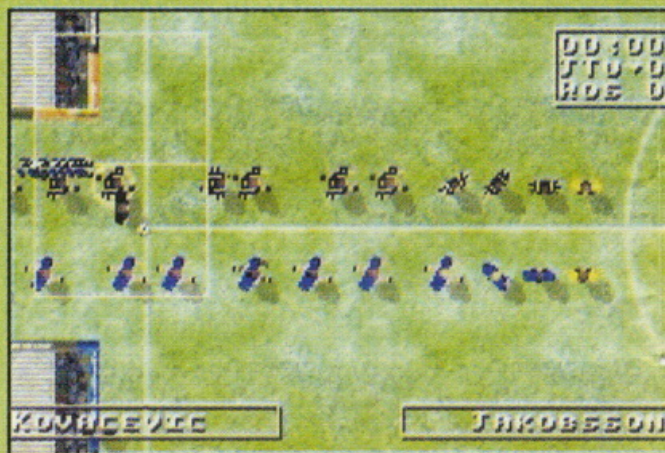
Le formazioni sono caratterizzate dalla presenza dei giocatori reali.

appassionato di titoli con un pallone che rotola non dovrebbero farselo scappare. Innanzitutto il gioco colpisce favorevolmente per la presenza di un sacco di **squadre** e **tornei** differenti, cosa che sorprende anche un po', considerando quanto è piccola la console che teniamo tra le mani. Ma, grazie alla tecnologia giapponese, potrete finalmente scegliere la vostra squadra del cuore (con tanto di nomi veri; perciò nell'Inter ci sono **Vieri** e **Ronaldo**, nel Milan **Shevchenko** e **Rui Costa** e nella Juventus **Nedved** e **Del Piero**!) e tentare di vincere il tanto desiderato scudetto.

90° Minuto, poi, sfrutta la capacità di memoria dell'Advance, cosa che permette di salvare tranquillamente i vostri progressi in campionato e disputare così tutte le **34 partite**,

Non mancano le furibonde mischie dentro l'area di rigore... Cercate di non fare falli!

senza doverselo sciroppare in un unico giorno!
Molto piacevole anche la possibilità di modificare la **formazione** di partenza, facendo delle **sostituzioni** o cambiando la **tattica** di gioco (vi piace il 4-4-2, preferite un 3-4-3 più spregiudicato o magari siete più tranquilli con un 5-3-2 difensivo?) Da questo punto di vista, dunque, il titolo della Ubi Soft propone una serie di caratteristiche (i salvataggi, i giocatori e le squadre vere) che lo pongono una spanna al di sopra degli altri giochi sportivi per le varie console portatili.

IL VOLO DI UN UCCELLO

Oltre al contorno (costituito dalle statistiche e dai tornei), **90° Minuto** colpisce favorevolmente anche per la realizzazione tecnica. Innanzitutto la visuale è **dall'alto**, come da una telecamera posta su una mongolfiera che sorvola lo stadio, e per questo detta 'a volo d'uccello'. Questa visuale era molto in voga per i giochi di calcio di una decina di anni fa e consente di avere una buona **visione generale** del terreno e di un elevato numero di calciatori. Unico inconveniente è rappresentato dal fatto che, di tanto in tanto, si corre il rischio di confondere i giocatori tra loro, specialmente quando si affrontano due formazioni con i colori delle magliette molto simili. In ogni caso il calciatore che si controlla è evidenziato da un **cerchietto**, cosa che rende impossibile sbagliare. Semplicemente ottima, poi, la gestione dei **tiri** e dei **passaggi**, eseguibili utilizzando i tasti A e B, che possono essere calibrati a seconda della forza con cui vengono premuti.

Con il terreno ghiacciato dovrete fare più attenzione nei passaggi.

In qualunque momento potete decidere di rivedere le azioni di gioco.

In questo modo potrete decidere la lunghezza dei passaggi, dei cross e la forza delle conclusioni in porta. Agendo, dopo il tiro, sulla croce direzionale si ha poi la possibilità di dare l'**effetto**, soluzione molto spettacolare e spesso indispensabile per superare il portiere avversario. Ovviamente le capacità di tiro e di passaggio dei vostri giocatori saranno influenzate dal loro valore (Zidane sarà più bravo di Maltagliati...) ma anche dalla **condizioni** del terreno di gioco, che passano da normale a pesante, con la variante della pioggia e del ghiaccio.

LANCIO LUNGO... FUORIGIOCO!

La presenza di ben **quattro livelli** differenti di difficoltà, sia per la forza delle squadre avversarie sia per la reattività dei portieri, garantisce una longevità davvero incredibile. Prima di vincere il campionato farete molta fatica, ma il divertimento è garantito dalla sfida che **90° Minuto** è in grado di offrire. Insomma, il titolo della Ubi Soft merita davvero tutte le vostre attenzioni, soprattutto se (come me) eravate in attesa di un bel gioco di calcio da portarsi sempre dietro. Vi avviso: se impazzite per questo sport farete davvero molta fatica a smettere di giocare, perché questo videogame è divertente, bello da vedere e molto impegnativo.
È dunque arrivato il momento di dimostrare di essere capaci di vincere lo scudetto!

News

VENDUTO? VENDUTISSIMO!

Finalmente sono stati comunicati gli incredibili risultati raggiunti dal GBA a sette mesi dalla sua nascita e si tratta davvero di numeri di tutto rispetto! Fino a oggi si parla infatti della bellezza di **10 milioni** di pezzi in tutto il mondo! Appaiono quindi raggiungibili gli obiettivi piuttosto ambiziosi fissati dalla Nintendo in **24 milioni** di esemplari entro marzo 2002. Considerando che il GBA dovrebbe essere il regalo ideale per l'imminente Natale, sembra proprio che le previsioni verranno rispettate! Complimenti, Nintendo!

LA TERZA DIMENSIONE PER IL GBA

Graphic State, sviluppatore sconosciuto ai più, è al lavoro da qualche tempo su uno dei progetti più ambizioni visti finora su GBA, uno sparatutto tridimensionale dal generico nome di **Star Fight**.

La particolarità del gioco dovrebbe risiedere quindi nel motore grafico basato completamente sui **poligoni**, una totale novità per la console portatile della Nintendo. Le notizie certe sono davvero vaghe e sappiamo solo che ci sarà certamente un'uscita europea ma non quando avverrà.

POKÉMON IN CLASSIFICA

Andando a cercare notizie circa le vendite dei giochi per GameBoy, abbiamo scoperto alcuni dati che, per dirla tutta, non ci stupiscono affatto e che riguardano le ultime due

edizioni messe in commercio, **Gold** e **Crystal**. Provate a indovinare quali posizioni occupano nelle classifiche di vendita... I due giochi svettano proprio nelle prime due posizioni in tutta Europa! Ne dubitavate? Noi nemmeno per un minuto!

BASKET NBA

Dopo Megadrive e PlayStation è finalmente giunto il momento anche dell'Advance per ospitare uno degli episodi della

serie dedicata al basket più famosa del mondo: **NBA Jam**! La caratteristica principale di questo capitolo targato 2002 sarà la presenza di tutte le **29** squadre della NBA, oltre **140** giocatori reali (con tanto di specifiche fisiche e tecniche) e **sei** modalità differenti. Invariati resteranno poi i punti forti della serie: frenetica **sfida a due** e soprattutto la presenza di vari **bonus** disseminati per il campo.

NUOVI COLORI PER IL GBA!

Da poche settimane sono stati lanciati in Giappone quattro nuovi colori per il GBA! Due delle versioni speciali celebrano eventi particolari come il decimo anniversario della catena di negozi **Toys 'r Us** presenti anche in Italia e la squadra di baseball di Tokyo, i famosissimi (almeno da quelle parti!) **Yomiuri Giants**. Per il momento non abbiamo notizie circa l'eventuale distribuzione europea di queste nuove creazioni: dovete accontentarvi di vedere le immagini che le ritraggono!

UN ATTORE SUL GAMEBOY

Il mitico **Jackie Chan** ha annunciato di avere firmato un contratto per la conversione su tutti i sistemi di casa Nintendo (GBC, GBA e ovviamente il futuro GameCube) di un gioco che lo vede protagonista assoluto. Il simpatico attore, che abbiamo visto in tanti film d'azione di grande successo, sarà quindi sui nostri GameBoy con **Jackie Chan Adventure**, un titolo che merita tutta la vostra attenzione: prepariamoci all'azione!

ADVANCE WARS RITIRATO!

I terribili fatti di New York hanno avuto un impatto fortissimo anche sul mondo dei videogiochi, talmente forte da spingere molte case produttrici a ritirare dal mercato diversi giochi che avevano come argomento la guerra. Uno dei giochi che fino a questo momento aveva riscosso (in fase di anteprima) i maggiori consensi era **Advance Wars**, che malgrado la grafica manga molto simpatica trattava proprio l'argomento della guerra e che per questo motivo è stato ritirato dal mercato almeno per il momento. Di qui a breve dovrebbe tornare sugli scaffali e sarebbe davvero un peccato se ciò non avvenisse; restate con noi per le ultime notizie!

LUFIA GAIDEN NASTUME

Se siete appassionati di giochi di ruolo, non potrete certamente lasciarvi sfuggire **Lufia**

Gaiden Nastume, un titolo che 'proviene' dal mondo delle console casalinghe come il Nintendo 64 e che proprio su quella console si era ritagliato un successo notevolissimo. Eccolo che giunge anche su GBA, per il momento solamente in versione giapponese, ma dovrebbe essere convertito in un futuro abbastanza vicino anche per l'Europa e gli Stati Uniti dove proprio la sua uscita originale aveva incontrato tanto successo. Ne sentiremo parlare ancora!

di Lucio Prosperi

Spyro the

Ci sono dei personaggi che sembrano fatti apposta per avere successo sul GameBoy Advance. Sono quei personaggi carini, che piacciono a tutti (grandi, piccini, ragazzi e ragazze) per la loro simpatia e per il loro bel faccino da poster. Senza alcun dubbio uno dei più amati (e che più grande entusiasmo ha suscitato sulla PlayStation) è **Spyro**, il 'tenero' draghetto viola che è stato impegnato in ben tre avventure sulla console della Sony.

Il prode draghetto dimostra tutta la sua abilità nel volo... ci sono voluti quattro episodi!

NON C'E' TRE SENZA QUATTRO

Così il bel **drago** ha deciso di affrontare la sua **quarta missione** sul nuovo portatile della Nintendo, con risultati spettacolari e caratteristiche tecniche di primissimo livello. La struttura (se avete mai avuto occasione di provare le versioni per PSX) è rimasta sostanzialmente identica: nei panni

I nemici sono buffi, ma anche davvero agguerriti.

VOTO 8

Da chi arriva? **Vivendi**

Quando? **È già arrivato**

Che gioco è? **Platform**

Spyro approda sull'Advance, con il suo cairco di simpatia e una realizzazione tecnica davvero eccellente. Divertente e molto giocabile.

Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	8
Longevità	8

Dragon: Season of Ice

Il simpatico draghetto viola, che tanto successo ha avuto sulla PSX, si prepara per l'ingresso in grande stile anchesull'Advance.

del prode anfibio, vi troverete ad affrontare una serie di **livelli**, caratterizzati dalla presenza di **nemici** sempre diversi e da **ostacoli** che metteranno in serio pericolo la vostra sopravvivenza: **fiumi di lava** e **dirupi** saranno le cose a cui dovrete prestare maggior attenzione.
Fortunatamente il piccolo Spyro non è affatto indifeso, ma ha dalla sua numerose abilità. Innanzitutto le capacità di **sputare fuoco**, utilissima per bruciacchiare il didietro dei nemici, quindi quella di colpire gli avversari con delle **testate** e infine l'abilità di **planare tra le piattaforme**, in modo da raggiungere quelle più elevate.
In questo modo avrete la possibilità di sbarazzarvi dei cattivoni e contemporaneamente raccogliere le varie **gemme**, utili per sbloccare i livelli più avanzati e così via!

IL COLORE VIOLA

Graficamente questo quarto Spyro (ma primo su Advance) è davvero bellissimo e mostra alla grande le capacità della console di offrire ambientazioni colorate e ben caratterizzate. Molto carina anche la realizzazione del draghetto, dei suoi amici e dei vari nemici, mentre qualche piccolo dubbio resta sulla chiarezza di alcuni stage, forse un po' troppo ricchi di **colori** e quindi confusi. Al di là di questo, il gioco della Vivendi si dimostra validissimo e, quel che più conta, davvero divertente e coinvolgente. L'azione frenetica, la simpatia del protagonista, la grandezza dei vari stage e il **livello di difficoltà** ben studiato vi garantiranno un sacco di divertimento! Se vi piacciono i platform che offrono molta libertà d'azione, questo non potete proprio farvelo sfuggire! E poi **Spyro** è così carino!!!

Una bella vacanza alle spiagge del drago! Questo sì che è relax!

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

X-MEN
Reign Of Apocalypse

I mitici supereroi della Marvel in un picchiaduro entusiasmante!

Forse chi legge è troppo piccolo per ricordarsi dei **picchiaduro a scorrimento** di una volta, di quelli che c'erano nelle sale giochi; ma in alcune si riescono ancora a trovare. Ebbene, per grafica e giocabilità, sembra proprio che quel tipo di giochi risulti perfetto per essere riprodotto su GameBoy Advance!

GLI EROI DEI FUMETTI

Non sarete comunque troppo giovani

Snikt! Eccone un altro buono per il rottamaio!

VOTO 7

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Picchiaduro

Quattro mutanti, qualche Sentinella e un bel po' di mistero sono gli ingredienti per questa festa spaccaossa ambientata nel fantastico universo degli X-Men!

Grafica	7
Suono	6
Giocabilità	7
Longevità	7

per conoscere gli **X-Men**, gli eroi mutanti dei fumetti **Marvel**, protagonisti di questa storia.
Il supergruppo è di ritorno da una missione a **Mojoverse**, ma arrivati alla villa che è anche il loro quartier generale segreto la trovano completamente sottosopra. Per scoprire cosa è successo realmente dovrete intraprendere un'avventura assai rischiosa: con che personaggio, sta a voi deciderlo. **Ciclope**, con i suoi potenti raggi ottici; **Tempesta**, la mutante che controlla gli elementi meteorologici; **Rogue**, il cui tocco ruba l'energia e i poteri; oppure **Wolverine**, con il suo scheletro di adamantio (artigli compresi), il metallo più resistente mai forgiato. Ognuno di

Il raggio ottico di Ciclope può distruggere qualsiasi cosa. Ma occhio alle spalle!

questi mutanti può eseguire una **mossa speciale** una volta che la **barra** di potere mutante nella parte alta dello schermo si riempie.

TANTI MODI DI GIOCARE UN SOLO GIOCO

Le modalità di gioco sono **tre**: la prima è per il **giocatore singolo**, le altre due per il **gioco di coppia**. In single player dovrete superare **undici** livelli che spaziano dal vostro quartier generale alla Terra Selvaggia, la dimora di **Ka-zar**; dal Dipartimento H alla base segreta delle Sentinelle.
La modalità multiplayer cooperativa vi permette di percorrere questo pericoloso itinerario in compagnia di un amico, ma attenzione: avrete solamente **nove vite** in tutto da dividervi tra tutti e due! Il gioco di coppia in modalità **Versus** (che avviene tramite cavo link) trasforma **X-Men** in un picchiaduro 'normale', facendovi combattere contro un amico in un'**arena**, utilizzando i personaggi che sbloccherete nella modalità single player. Semplice, no? Unica controindicazione: anche il vostro amico avrà bisogno di una copia del gioco per far funzionare l'accrocchio.

SFODERATE GLI ARTIGLI!

La **grafica** è veramente spettacolare, ma ancora di più lo

Vigliacchi! In due contro uno... Ma quell'uno è Ciclope: se la caverà!

sono le animazioni degli X-Men, in particolare quelle di **Wolverine** e **Ciclope**. Questo non vuol certo dire che i tuoni di **Tempesta** siano meno spettacolari: provate a usarne uno su un gruppo di nemici e vedrete che effetto 'speciale'! Nota di merito per il rumore degli **artigli** di Wolverine che scattano, una vera chicca da veri intenditori: SNIKT!

È inutile stare a spiegarvi chi è l'**Uomo Ragno**... Se non avete ancora sentito parlare dell'uomo rosso e blu più famoso del mondo, probabilmente avete passato gli ultimi venti anni in un rifugio antiatomico o su una colonia spaziale del pianeta Vega. **Spiderman**, per dirla all'americana, è infatti uno dei più famosi fumetti creati dal celebre **Stan Lee** insieme ai **Fantastici Quattro** e all'**Incredibile Hulk**.

Cominciate a preparare la ragnatela per saltare e catturare i vostri nemici... Se vi sentite pizzicare alle spalle non spaventatevi: è il vostro senso di ragno!

Dopo essere approdato in versione videoludica per PlayStation, Dreamcast, PC e non ultimo sul glorioso GameBoy Color, eccolo finalmente arrivare bello come il sole anche su GameBoy Advance.

VOTO **7,5**

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Azione

Ottima grafica e grande divertimento in perfetto stile fumetto!

- Grafica 8
- Suono 8
- Giocabilità 7
- Longevità 7

Potrete scegliere se tirare un bel pugno o usare la tela per colpire i vostri nemici. Io ho scelto la via più semplice!

...an: mysterio's menace

di Christian Boscolo

BOTTE DA ORBI!

Spider-Man: Mysterio's Menace è un gioco d'azione con **vista laterale** (la classica del GameBoy) che vi vedrà impegnati in una lotta senza esclusione di colpi contro i nemici storici del celebre super-ragno, attraverso una serie di **livelli** e con tanto di 'cattivone' finale da affrontare. Come nella migliore tradizione di questo genere di giochi, e in linea con le capacità del celebre eroe della **Marvel**, potrete saltare e arrampicarvi su ogni tipo di superficie, dondolarvi sulla vostra ragnatela per svolazzare tra i grattacieli e menare pugni e calci come piovesse. Durante il gioco potrete anche collezionare gustosi **power-up** che vi permetteranno di guadagnare **armature** speciali, **invincibilità** temporanea e altre simpatiche cosuccie utili e divertenti.

GRAFICA ECCELLENTE!

Il punto forte di questo gioco è sicuramente l'**aspetto grafico** che riesce a catturare la grande atmosfera del fumetto originale e nello stesso tempo garantire molte ore di divertimento, grazie a un sapiente uso dei **colori** e alle 'abbondanti' **dimensioni** dei personaggi. Le **animazioni** del nostro eroe sono poi lo stato dell'arte per quanto riguarda fluidità e dettaglio, senza contare che di cose da fare durante il gioco ce ne sono davvero parecchie. Il **sonoro** è eccellente sotto tutti i punti di vista, forse uno dei migliori in assoluto per il nostro amato GameBoy Advance. Gli unici due appunti che possiamo muovere a questo titolo sono relativi alla **scarsa varietà** di gioco e alla mancanza di quella sensazione di **'libero movimento'** che invece appariva evidente sulla PlayStation. Manca per esempio la possibilità di effettuare lunghe trasvolate utilizzando la nostra ragnatela a causa delle **scarse dimensioni** dell'area di gioco. Questi sono però dettagli che non pregiudicano il giudizio finale su questo gioco, che ci sentiamo di consigliare sia ai fan del fumetto che agli amanti dei giochi d'azione in generale.

• Come potete vedere dalle immagini, dal punto di vista grafico il gioco è eccellente.

• I boss di fine livello hanno sempre un punto debole, non vi rimane che scoprirlo!

di Marco Magni

Ce la fate a distruggere questa macchina in poco tempo?

La storia della città malfamata e sotto il controllo di tanti cattivi, è molto reale e vicina alle nostre vite: provate a uscire di casa a mezzanotte e decidete di andare a mangiare un panino al chioschetto aperto fino alle quattro. Potrebbe capitarvi che alcune persone, interessate a giri loschi e a quello dei vostri soldi, decida che la vostra roba sia loro. **Final Fight** si svolge in una splendida città disegnata ricalcando tutti gli elementi di una grande **metropoli** malfamata. Vicoli, palazzi, metropolitana, zone industriali ospitano ogni genere di feccia, che va ripulita prima che sia troppo tardi. Un picchiaduro che si rispetti non può non avere varie mosse e personaggi tra cui scegliere. Qui abbiamo **tre** agilissimi picchiatori, che potremmo definire come i papà di Ryu e Ken, dato che sono uno biondo e bello, l'altro moro e

Botte da orbi, calci, pugni e sputi, grazie a uno dei più famosi picchiaduro della storia dei videogiochi!

VOTO **8,5**

Da chi arriva?
Capcom

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Picchiaduro

Se l'idea di menar le mani vi stuzzica, ma non volete rovinare il vostro bel faccino paffutello, Capcom ha rispolverato un gioco che ha fatto la storia del genere, adattandolo al gioiello Nintendo.

Grafica	9
Suono	8
Giocabilità	8
Longevità	8

tenebroso. Più l'energumeno di turno che picchia come un ossesso. Abbiamo generalmente **calci** e **pugni**, ma quando ci si avvicina all'avversario il nostro personaggio fa una presa e lo può scaraventare lontano lontano. In questo grande gioco, infatti, veniva esaltata l'interazione con il **fondale**, con **barili** che scoppiano e porte che s'infrangono. A volte, quando la situazione è 'affollata', si può ricorrere a una tecnica devastante pigiando il tasto **R**: in questo caso perderemo un pezzetto d'energia. Eh già, perché subiremo ogni tipo di attacco incrociato, e dobbiamo stare molto attenti a non farci prendere alle spalle mentre sfiguriamo un cattivone.

Dovrete fronteggiare orde di cattivoni incavolati neri!

QUANTI BEI CATTIVONI...

I nemici sono fantastici: ci sono i soliti **scagnozzi** 'carne da macello', non particolarmente forti e senza armi; ma già **punk** e **spacciatori** (dotati di coltello) possono essere molto pericolosi. Mitici i giganteschi 'Andrade Jr.', che per fisionomia ricordano il lottatore **wrestling**: ma uno di questi ci porta sul ring davvero!! Ogni stage che superiamo contiene **un nemico in più**, e gli attacchi che subiamo sono sempre più intensi e combinati: ecco perché il gioco era inizialmente studiato per due giocatori in contemporanea; ma non preoccupatevi, il **livello di difficoltà** è calibrato alla perfezione, e dovremo sudare per avanzare nel gioco. Per strada, possiamo raccogliere **spranghe** e **mazze**, ma quando veniamo colpiti queste ricadranno per terra: bisogna fare delle scelte! Anche i **coltelli** sono molto utili: si possono lanciare!

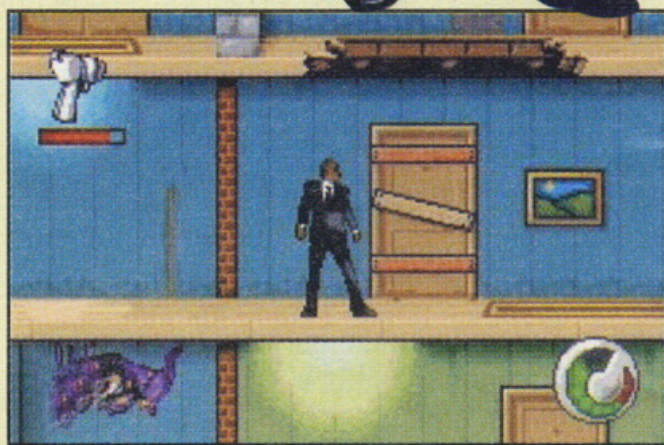
Al termine di una zona 'ripulita', quando il segnale "go" che ci dice quando andare avanti non compare più, sono cavoli nostri: c'è il **boss** di fine livello. Inutile dire che son disegnati alla grande e cattivi al punto giusto, ma tutti hanno **lati deboli** da sfruttare per abbatterli. La fantastica grafica del gioco ci ha fatto stropicciare gli occhi, soprattutto perché tutto quello che c'era nell'originale è stato inserito. Dovete sapere, infatti, che quando uscì l'originale da bar ogni ragazzino impazziva letteralmente per giocarci, e riuscire a resistere agli attacchi incrociati da destra e sinistra è una grande sfida anche per degli smanettoni come voi. Un gioco da avere assolutamente, un pezzo di storia dei videogiochi!

Ecco i tre eroi... Vi stanno simpatici?

di Stefano 'Sogliola' Vanini

MEN IN B

Dal cartone animato al GBA per un gioco decisamente brutto; tornano gli Uomini in Nero, ma le cose purtroppo non sono migliorate.

Questa nuova sortita degli agenti speciali **J** e **K** sembrava destinata al successo e tutti si auguravano che, con tutta la potenza messa a disposizione dall'Advance, il nuovo capitolo avrebbe fatto dimenticare in fretta le delusioni precedenti, giochi che avevano stupito i più per la realizzazione scadente; eppure anche **Men In Black**

La grafica, decisamente, non è niente di particolare.

The Series per GBA non offre momenti di grande divertimento e nemmeno animazioni o grafica qualitativamente in linea con quanto espresso finora dal piccolo mostro della Nintendo.

Da chi arriva?
Ubisoft

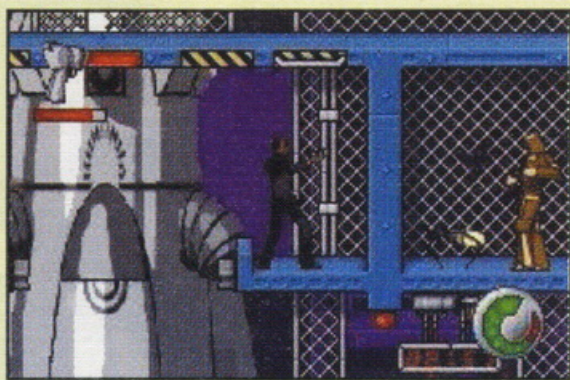
Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Azione

Purtroppo, la versione per GBA di questo gioco non si avvale della potenza a disposizione e ripropone praticamente gli stessi difetti del suo predecessore... Un vero peccato!

LACK The Series

DA DOVE COMINCIARE?

A dire il vero i problemi sono molti e pure evidenti! Cominciamo con i due personaggi: sono perfettamente **identici**, e non c'è alcuna differenza che ci permetta di capire se stiamo usando J o K, a parte un leggerissimo cambiamento di **colore** nel viso di uno dei due agenti che dovrebbe ricordarci la loro diversa razza. Per il resto, si tratta veramente di una fotocopia. Un secondo aspetto che coinvolge fortemente l'esperienza di gioco riguarda la difficoltà di **orientamento** all'interno dei vari livelli, visto che gli sviluppatori del gioco si sono guardati bene dal mettere un qualsiasi **cartello**; un fatto che vi impedirà di capire dove vi trovate e che vi costringerà a **vagare** senza meta nel tentativo di capire come procedere... Per fare fuoco, poi, le cose non saranno affatto più facili, visto che sarete costretti a utilizzare **due pulsanti contemporaneamente** (**R** per sfoderare l'arma e **A** per sparare), una strana modalità della quale non si capisce bene l'utilità

● **Essendo un titolo GBA non siamo davvero entusiasti di quanto si vede...**

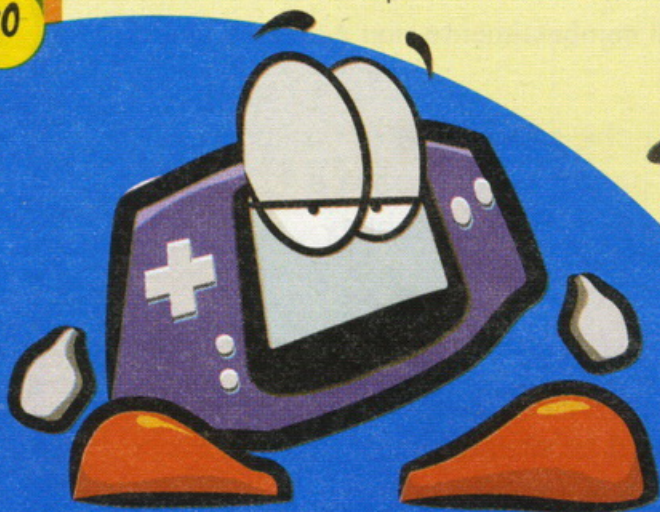
● **Il sistema di combattimento non è affatto buono...**

effettiva, visto che non avrete comunque la possibilità di **mirare** e che i nemici vi si faranno incontro uno alla volta.

CONCLUDENDO...

Qui in redazione ci aspettavamo un gioco finalmente all'altezza della divertente serie di cartoni animati o dell'ancora più simpatico film di qualche anno fa (interpretato, tra gli altri, anche da **Will Smith**), ma siamo rimasti piuttosto delusi da una realizzazione decisamente sotto la media; se proprio non potete fare a meno dei **Men In Black**, possiamo darvi solo un consiglio: provate questo gioco prima di acquistarlo.

di Marco Magni

Creato da un gruppo di programmatori tra i più famosi al mondo (quelli della **ID Software**), **Commander Keen** possiede tutte le caratteristiche del videogioco per GameBoy Color. Prima di tutto è un **platform game**, pertanto si va a inserire tra il 90 per cento dei giochi creati per il nostro caro GameBoy; e poi piace subito perché trasmette subito la voglia di **esplorare i mondi** e di andare a vedere 'com'è il livello successivo'. Il simpatico ometto che dovremo guidare dovrà fare più o meno quello che abbiamo già fatto milioni di volte (chissà perché la Terra, già salvata, non è mai da conservare...), cioè **viaggiare** attraverso mondi pericolosi, dopo essersi appropriato indebitamente del **casco da football** del fratello, alla ricerca dei **cristalli** perduti.

Commander Keen è quel genere di giochi con cui ci si diverte sempre...

La grafica in stile cartoon ci è sempre piaciuta: avete visto il lumacone là sopra? Simpaticissimo!

RITORNO AL FUTURO

Gli spostamenti avvengono con il **teletrasporto**, cioè quello che prima o poi vorrei provare io. Ma dato che le fortune capitano sempre agli altri,

VOTO 6,5

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Platform

Realizzazione impeccabile e una grafica curata, ma nulla in più di quanto già visto in precedenza. Ma se siete dei fanatici del genere, può sicuramente piacere.

Grafica	7
Suono	5
Giocabilità	6
Longevità	6

NDER KEEN

Keen può scegliere inizialmente tra **tre** possibilità, per poi poter accedere a tutte le altre. In che modo? Ma come tutte le altre volte, cioè si **salta** tra una piattaforma e l'altra e si spara con la **pistola laser**!
I mondi che dovremo attraversare sono insidiosi e truffaldini: a volte le piattaforme sprofondano, altre si spostano all'improwiso.
La possibilità di sparare innalza un po' la soglia del divertimento, ma vi garantisco che la **ripetetività delle azioni** prima o poi si farà sentire. Nonostante ciò, la parte visiva del gioco è molto carina, dotata di un **senso degli spazi** tra piattaforme, oggetti e cattivoni dawero azzeccata. Ci sono **colori vivaci** che staccano tutte le cose che si muovono sotto le nostre pupille dal resto della scena, cosa che non ci farà incavolare come quando si sbaglia a causa di imprevisti o per le solite sviste. Inoltre, la **difficoltà** passa da un livello molto basso fino a uno molto impegnativo, con addirittura, nel primo caso, **otto vite** a disposizione e dieci 'continua'. Terminare il gioco non è un'impresa ardua, dunque; viene però da chiedersi quando mai lo rigiocheremo!

BRUTTI MOSTRI

Se il comandante **Keen** è simpatico, non altrettanto possiamo dire per i suoi nemici, che ci sembrano creati da menti svogliate. A volte ci è capitato di non raggiungere alcune zone del gioco, ma poi si scopre che tutto è più facile del previsto, dato che le cose da fare sono molto poche. <zisseminati lungo i **livelli** ci sono tantissimi **oggetti da raccogliere**, che vanno a incrementare il punteggio finale: però si rivelano essenziali per proseguire solo i **cristalli**. Il gioco, semplicemente, non ha qualcosa in più che lo distingue dagli altri, pur offrendo una bella **grafica** e le solite musichette instupidite. Appartiene alla categoria dei cloni di SuperMario: ma, si sa, di Nintendo ce n'è una sola. Occhio, ragazzi, perché i platform una volta finiti sono, nella maggior parte dei casi, destinati a finire nel dimenticatoio!

Chi è questo tizio con la faccia tutta verde? A giudicare dai denti dovremmo preoccuparci di più circa le sue intenzioni!

Durante lo svolgersi dell'avventura dovrete decidere dove andare; non sempre sarà un'impresa facile!

di Lucio Prosperi

VIP

È incredibile come l'attenzione di una persona si sposti su determinate cose a seconda dell'età... Ma è giusto che sia così: ci deve essere un tempo in cui si pensa ai giochi e ai cartoni animati e un altro in cui si pensa a **Pamela Anderson** e a tutte le varie bagnine di Baywatch. La biondissima attrice, però, fa la sua bella comparsa sulla confezione di questo titolo per il suo ruolo in un altro telefilm, a sfondo poliziesco: **VIP**.

Il gioco, dunque, cerca di seguire le varie vicende della serie, proponendo un sacco di stage differenti, contraddistinti da diversi tipi di azioni.

Pamela Anderson... Probabilmente sapete poco di lei, ma state tranquilli: tra qualche anno sostituirete tutti i poster dei Pokémon che avete in cameretta con i suoi!

CAMBIA CHE TI PASSA

Proprio la presenza di molte **tipologie di gioco** – passando da livello a livello – garantisce davvero varietà d'azione. All'inizio **VIP** sembra un **racing game**, poi diventa un titolo di **skate**, quindi uno **sparatutto orizzontale**, poi ancora uno **sparatutto verticale** e via così. Questo vuol dire che ogni stage offre una giocabilità diversa da quello precedente... a tutto beneficio dell'originalità.

A questo punto si potrebbe credere che il titolo della **Ubi Soft** abbia tutte le carte in regola per risultare divertente e piacevole da

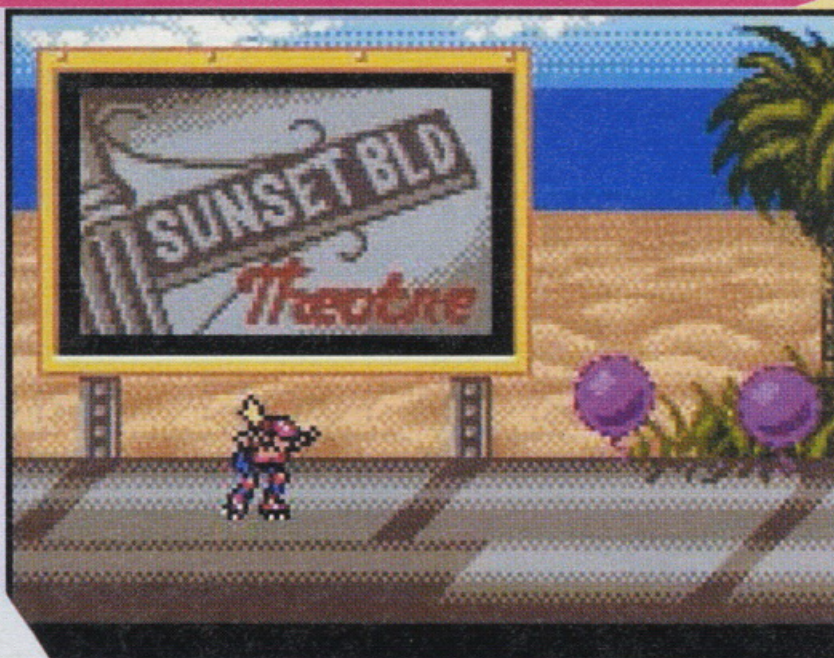
VOTO **5**

Da chi arriva?
Ubi Soft

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Azione

Molto divertente la varietà delle azioni e dei livelli; peccato che realizzazione grafica e sonoro siano davvero ridicoli.

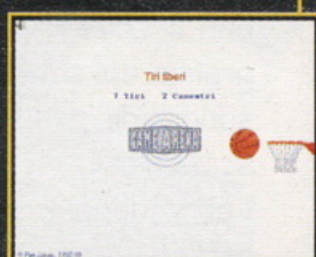
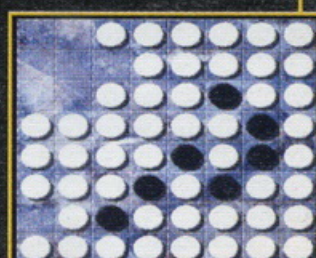
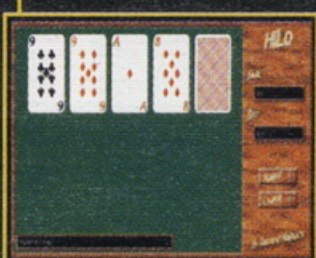
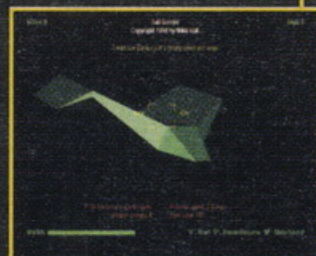
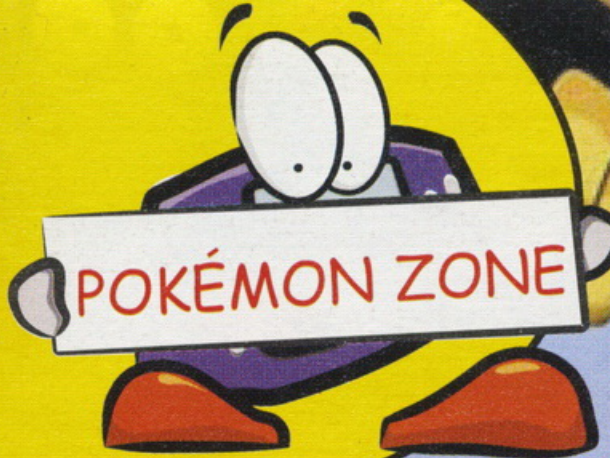
Grafica	4
Suono	4
Giocabilità	6
Longevità	5

● **Andare in giro con i pattini può essere piuttosto pericoloso.**

● **La sezione di sparatutto verticale a bordo di un elicottero.**

● **Cercate di evitare le altre auto e quelle della polizia!**

giocare...
La cosa è vera solo in parte, perché se la varietà è ben accetta, la grafica e il sonoro sono a dir poco scandalosi!
I personaggi sono realizzati in modo frettoloso e poco chiaro e la **musica**

(con i vari effetti... se così vogliamo definirli) è una delle cose più fastidiose che abbiate mai sentito.
Insomma, **VIP** risulta divertente grazie alla presenza di tanti tipi di gioco diversi, ma la

realizzazione è talmente bassa che l'entusiasmo passa dopo pochi minuti. E visto che, per il momento, la presenza di Pamela Anderson vi dice poco... i motivi d'interesse finiscono con l'essere davvero quasi nulli!

Siete malati per i Pokémon? Allora avete trovato la Zona giusta, uno spazio tutto dedicato ai mitici Pocket Monsters!

POKÉMON CRYSTAL

Così alla fine è arrivata. Almeno la versione in **inglese**! **Pokémon Crystal**, il gioco della serie Pokémon che - a quanto sembra - sarà quello definitivo e metterà d'accordo una volta per tutte tutti quanti! In effetti le differenze tra i precedenti titoli della serie sono abbastanza evidenti, sia a livello grafico che di trama, ma solamente giocando un po' vi renderete conto di quanto **Crystal** – quasi un seguito di Oro & Argento – sia veramente differente da qualsiasi gioco Pokémon abbiate provato finora! Tanto per cominciare, vale la pena di sottolineare il fatto che potrete catturare il mitico **Celebi** senza utilizzare il GameShark o una delle schede similari; in secondo luogo, troverete tutti i vostri Pokémon che **si muovono**!

Un Unown! Finalmente ne incontriamo uno: non sarà facile, ma cercheremo di catturarlo!

Sia durante gli attacchi che quando sono fermi, i Pokémon di **Crystal** sono infatti stati dotati di qualche piccola animazione che consentirà a Celebi di sbattere le sue **alucce** e gli **occhi**, e a **Mew** di apparire e scomparire; ma non solo!

Pokémon Crystal

Gli incontri saranno diversi, così come i luoghi in cui trovare i Pokémon.

DIFFERENZE A GO-GO!

Tra le cose che notiamo immediatamente c'è la possibilità di scegliere tra **due allenatori**, un maschio e una femmina, e che i primi Pokémon – tanto per capirci, quelli di partenza - sono uguali e saranno **Chikorita**, **Cyndaquil** e **Totodile**! Poi troveremo, come abbiamo già detto, i Pokémon animati e dotati di una grafica decisamente migliorata; potranno imparare nuove mosse non solo aumentando il livello di esperienza, ma anche grazie alle vostre abilità di allenatori che serviranno per educare i vostri Pokémon; inoltre, troverete che alcuni **edifici** e negozi avranno un interessante **piano in più** da esplorare e che moltissimi luoghi che conosciamo bene saranno dotati di una grafica differente da quella cui siamo abituati... ma non vogliamo certamente rovinarvi la sorpresa! Potrete anche catturare **Lugia** e, meraviglia delle meraviglie, avrete anche la possibilità di giocare con Crystal su **Pokémon Stadium 2** per Nintendo 64 importando i vostri Pokémon; anche per questo abbiamo pensato di dedicare proprio a Pokémon Stadium 2 un bello speciale che troverete nella

Da chi arriva?
Nintendo

Quando?
Dicembre

Che gioco è?
Pokémon

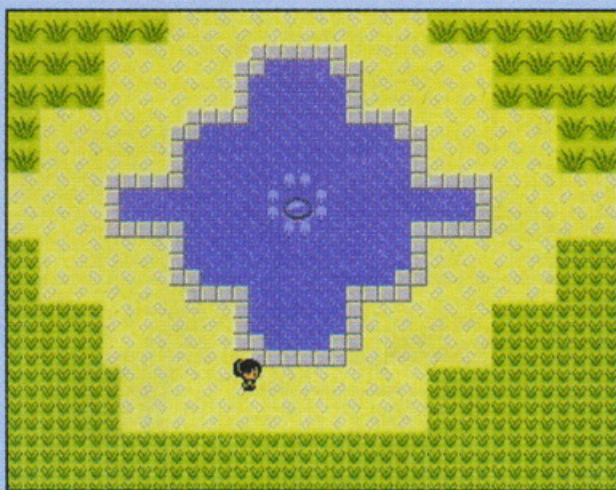
VOTO 9

Finalmente il gioco definitivo dei Pokémon! Colori brillanti, grafica migliorata, animazioni! Celebi! Potevamo chiedere di meglio?

Grafica	9
Suono	8
Giocabilità	9
Longevità	9

Pokémon Zone del prossimo numero. Continuando con le differenze, scoprirete che molti Pokémon avranno diverse **locazioni** nelle quali potranno essere trovati e criteri di **rarità** differenti, mentre altri non potranno proprio essere catturati e dovranno essere scambiati dalle varie versioni Oro, Argento, Rosso e Blu (**Mareep** non può essere catturato in Crystal e nemmeno **Ho-Ho**; per quanto riguarda i Pokémon di partenza, gli Uccelli Leggendari, **Mew** e **Mewtwo**, devono ancora essere scambiati). Se vi troverete dalle parti di Olivine City vedrete certamente una struttura molto estesa dall'aspetto sconosciuto... Che sia l'**Accademia** dei Pokémon? Sta solo a voi scoprirlo! Inviateci le vostre scoperte, fateci sapere cosa avete trovato e quali sono i segreti che avete svelato in Crystal!

MA NON BASTA!

In **Pokémon Crystal** potrete catturare **Celebi** (per il momento solo nella versione giapponese) addirittura senza il fantomatico Game Shark, oppure avrete meno problemi di orientamento poiché, quando cambierete percorso o città, apparirà un **cartello** che vi indicherà senza dubbi o possibilità di sbagliare dove vi trovate in quel preciso momento. In questo modo sarà molto difficile perdersi! Continuando con le novità che riguardano i nostri piccoli amici, scoprirete presto che alcuni Pokémon impareranno nuove mosse (es. **Dugtrio-Tripletta**, **Eevee-**

● **Tutti soli in riva al lago... e se fosse pericoloso?**

● **Come potete vedere, la grafica è più colorata e piacevole! Sarà uno spasso esplorare Crystal!**

● **Certo che gli ambienti sono ancora un po' poveri: qualche mobile in più non avrebbe guastato!**

Staffetta) e che il Centro Pokémon di Fiordoropoli (**Goldenrod City**) sarà diventato un Centro di Comunicazione dove potrete avere informazioni riguardo il **Mobile Adapter**. Non potremo mai usarlo? Non fa niente, sarà comunque interessante scoprirne le particolarità! Ci sarà un nuovo personaggio, un vostro rivale di nome **Eusine**, che sarà impegnatissimo nella ricerca di **Suicune**, mentre le **Tavole degli Unown** saranno diverse da quelle di O/A, e troverete **messaggi sui muri** scritti nel linguaggio degli Unown che vi permetteranno di arrivare a **passaggi segreti** mai visti prima, sempre che riusciate a decifrarli. Come abbiamo accennato, alcuni Pokémon ora si trovano in posti diversi da quelli di O/A: è possibile vincere Pokémon differenti nei casinò di Azzurropoli (**Celedon City**) e a Fiordoropoli (**Goldenrod City**), e i vari allenatori avranno Pokémon diversi da scambiare per la vostra felicità. L'**Insegnante di Mosse**, che apparirà davanti al casinò di Fiordoropoli (Goldenrod City) dopo che avrete battuto **Ash**, potrà insegnare ai vostri Pokémon **Fulmine**, **Geloraggio** o **Lanciafiamme** per £ 3500.

● **Più colori per i Pokémon e... animazioni che qui non possiamo mostrarvi!**

E CELEBI, CHI E'?

Può sembrare incredibile, ma in Giappone è già uscito il quarto film della serie dedicata ai Pokémon, la cui uscita in Italia è prevista per la Pasqua 2002. In ***Pokémon 4*** -

MOBILE ADAPTER? COSA SARÀ MAI?

Che in Giappone siano avanti anni luce per tutto quello che riguarda la tecnologia è assolutamente una realtà, ma che potessimo connettere il **cellulare** al GBC (per l'Advance non ci sono ancora notizie, ma pare assodato) proprio non ce lo aspettavamo! Riguardo a questo interessante cavetto possiamo dire che permette a chiunque lo possieda di scambiare Pokémon o scontrarsi con altri allenatori in possesso del medesimo accessorio, come detto, utilizzando un telefono cellulare. Vista la differente cultura, i costi astronomici delle bollette e la diversa età dei giocatori – ricordiamo che in Giappone con i Pokémon giocano veramente tutti, anche gli adulti, mentre da noi è un passatempo più 'giovane' – sembra proprio che si tratti di un prodotto destinato unicamente agli abitanti del Sol Levante e che da noi non verrà nemmeno importato... I soliti fortunati!

L'incontro senza tempo di Celebi facciamo la conoscenza di Celebi, il mitico Pokémon n.251: vediamo di chi si tratta!

Nome giapponese: **Serebii**
Nome inglese: **Celebi**
Numero: **251**
Tipo: **Psichico/Erba**
Speciale: **Viaggiatore del tempo**
Altezza: circa **60 centimetri**
Peso: circa **5 kg**.

Descrizione Pokédex
Questo Pokémon è in grado di **viaggiare nel tempo** e porta effetti benefici alla natura dei luoghi in cui appare; l'erba e gli alberi fioriscono al suo passaggio. In Argento sembra che Celebi lasci dietro di sé un **uovo** che dovrebbe essersi portato dietro dal futuro...

E DOVE SI TROVA?

Al redattore misterioso che ha provato **Crystal** è giunto un pettegolezzo circa la possibilità di catturare Celebi nella versione non ancora importata in Italia! Pare che, dopo aver ricevuto una **Pokéball** molto speciale al Centro di Comunicazione Pokémon di Fiordoropoli (Goldenrod City), ci si debba dirigere verso la **foresta di Lecci** (Ilex Forest) fino a raggiungere un **tempietto** e lì, premendo "A", apparirà un Celebi selvatico! Provateci e fateci sapere cosa vi è successo!

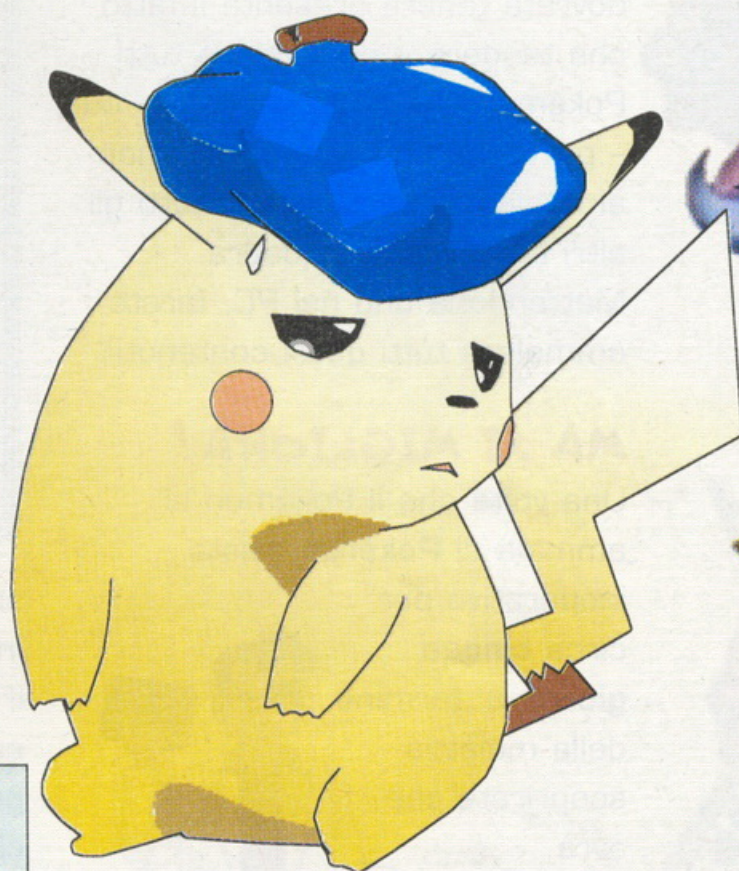
Pokérus:

Finalmente sveliamo il mistero della rarissima malattia che ogni tanto colpisce i nostri piccoli amici!

Malgrado si tratti di una malattia estremamente rara, è possibile che giocando con la versione di Pokémon Oro o Argento i vostri poket monster si ammalino e prendano uno strano **virus**. La possibilità di incontrarlo è comunque piuttosto esigua e dovete considerarvi realmente fortunati se i vostri Pokémon si ammaleranno mai di Pokérus! Siamo impazziti? Considerarsi fortunati se un Pokémon si ammala? Certo: data la **rarità** dell'evento all'interno del gioco, solo pochi di voi potranno avere questa fortuna. A ogni modo, non preoccupatevi: infatti non si tratta affatto di un virus pericoloso... Vediamo comunque di cosa si tratta!

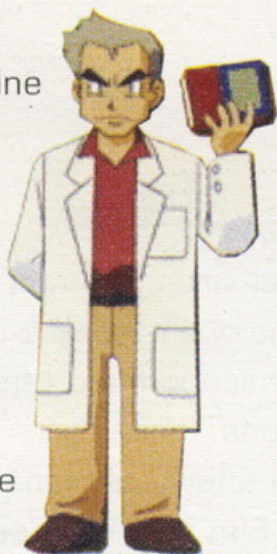
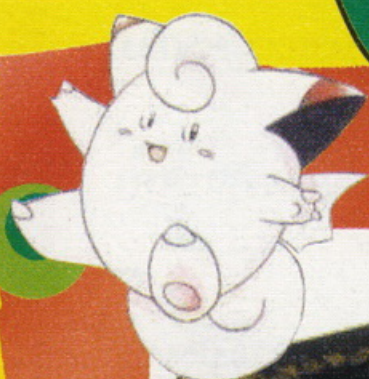
quando i nostri Pokémon si ammalano

AMMALATI... SENZA SAPERLO!

Sulle prime non vi accorgerete della malattia e continuerete a giocare come se niente fosse, ma dopo un po' – magari recandovi a un **Centro Pokémon** - potreste esserne informati magari proprio dall'infermiera **Joy** che vi comunicherà che c'è una piccola forma di vita nel vostro Pokémon: si tratta del **virus**. Lei non ne sa molto, ma vi assicurerà che il piccolo amico in poco tempo starà bene.

In effetti, telefonando al prof. **Elm** verrete a sapere che si tratta di un virus che

apparentemente non ha effetti dannosi e che si guarisce da solo con il tempo; trattandosi appunto di un virus, però, dovrete tenere presente il fatto che tenderà a **contagiare** tutti i Pokémon che contatterà, per cui – portando con voi un Pokémon ammalato – contagerete tutti gli altri nella vostra squadra. Mettendone uno nel PC, farete ammalare tutti quelli contenuti!

MA SI MIGLIORA!

Una volta che il Pokémon si ammala di **Pokérus**, resta inoperativo per circa **cinque giorni**; al termine della malattia scoprirete che avrà sviluppato l'**immunità** al virus, ma tutto questo non basta, visto che c'è ancora una sorpresa! Provate infatti a far combattere il Pokémon che ha contratto il virus una volta che è guarito: scoprirete con stupore che le sue statistiche saranno **raddoppiate**, mostrando quindi che il Pokérus non solo è completamente innocuo, ma è addirittura benefico per i Pokémon! Che ne dite? Non si tratta di una bella notizia?

IL GIOCO DI CARTE

Sull'onda del grande successo raggiunto dal cartone animato è stato creato un divertentissimo gioco di carte che prende il nome di **Pokémon Trading Cards Game**. Lo scopo del gioco di carte rimane il medesimo del videogioco originale, ed è quello di sconfiggere il vostro avversario in uno **scontro tra Pokémon** (rappresentati in questo caso dalle carte da gioco che avrete in mano). Il TCG è molto divertente, ma purtroppo le carte sono abbastanza costose e per realizzare un buon mazzo ben equilibrato bisogna possederne molte. Come nella migliore tradizione della **Wizards of The Coast** le carte sono curate in modo ottimale dal punto di vista grafico, e oltre al gioco in sé è nata una vera e propria schiera di **collezionisti**

che fanno a gara per completare nel minor tempo possibile l'intera serie che è composta da **232 carte**.
L'obiettivo del gioco è quindi quello di catturare quanti più Pokémon possibili e scontrarsi con gli avversari, proprio come nel cartone animato e nelle varie versioni di Pokémon per GBC; solo che questa volta si lotta contro **avversari reali**! Gli attacchi dei Pokémon sono ripresi direttamente da quelli del gioco per Game Boy e dalla serie televisiva, in modo che non ci si trova a dover imparare da capo nuove abilità o altro; così facendo è possibile collezionare e scambiare i propri Pokémon combattendo entusiasmanti duelli tra **allenatori**, fino a scoprire chi sarà il miglior **Pokémon Master** del mondo!

SET BASE, ESPANSIONI... SIAMO TUTTI ALLENATORI!

Con i primi mazzi messi in commercio (**Set Base**, **Jungle**, **Fossil**, **Team Rocket** e **Neo Genesis**) è possibile catturare più di **150**

specie di Pokémon diverse, con una vera infinità di **carte addestramento** e un'ampia scelta di **carte energia** tra cui scegliere. Interpretando lo stile dei giochi di carte collezionabili targati Wizards of The Coast – tra i quali vale certamente la pena di ricordare **Magic l'Adunanza** - sono apparse anche le buste di espansione da **11 carte** che permettono di acchiappare nuovi Pokémon, anche se per riuscire a ottenere dei mazzi veramente imbattibili è necessaria una continua e costante attività di scambio con i vostri amici. In Italia sono in commercio anche le carte **Neo Genesis** che contengono una rappresentanza dei 100 nuovi Pokèmon di **Johto**. Come molti di voi sanno già sicuramente, occorre un mazzo di **60 carte** per giocare ed è necessario che la stessa carta non sia presente più di **4 volte** con l'unica eccezione che riguarda le energie base e i **Pokémon Shining**. Per vincere le partite è quindi necessario costruire mazzi che risultino equilibrati, ben composti e che siano in grado di interpretare al meglio la strategia che si intende seguire per spazzare via l'avversario! Dal prossimo mese questo spazio sarà dedicato proprio al mondo delle carte e a tutto quello che gira loro attorno: siete pronti per cominciare l'esplorazione di questa nuova galassia?

IL PROBLEMA

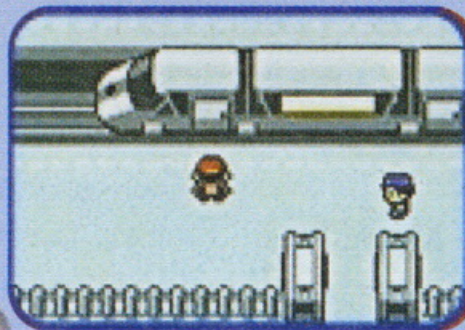
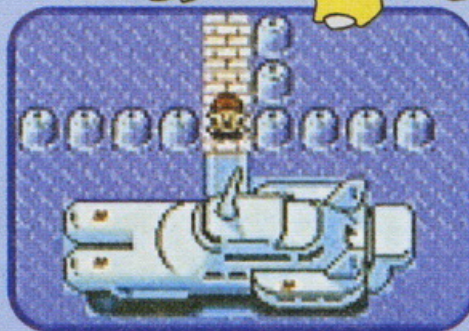
Oro e Argento creano un problema non indifferente negli scambi tra versioni di Pokémon diverse: vediamo di che si tratta!

Poche regole precise dovrebbero darvi una mano a districarvi nel popolato universo dei Pokémon: seguitele e non avrete problemi! Innanzitutto ricordatevi che, secondo il manuale, lo scambio non può avvenire tra versioni di Pokèmon in **lingua diversa** e che può essere effettuato solo tramite il **cavo di link** e non attraverso gli infrarossi del GameBoy Color. Ecco una lista degli assenti e dei... presenti! Facciamo l'appello!

ASSENTI IN POKÉMON ROSSO

Vulpix; Ninetales; Meowth; Persian; Sandshrew; Sandslash; Magmar; Bellsprout; Weepinbeel; Pinsir.

ASSENTI IN POKÉMON BLU

Mankey; Primeape; Growlithe; Arcanine; Oddish; Gllom; Vileplume; Ekans; Arbok; Electabuzz; Scyther.

ASSENTI IN POKÉMON GIALLO

Meowth; Persian; Magmar; Ekans; Arbok; Electabuzz; Weedle; Kakuna; Beedrill; Koffing; Weezing; Jynx.

DEGLI SCAMBI

Arcanine.

Potete eseguire i seguenti cambi:

1) tutti i Pokémon trovati in Rosso, Blu e Giallo possono essere trasportati in **Oro** e **Argento**;

2) tutti i 151 Pokémon non originali di Oro e Argento possono essere trasportati in **Rosso**, **Blu** e **Giallo**;

3) NON potrete trasportare i nuovi Pokémon di Oro e Argento in **Rosso**, **Blu** e **Giallo**;

4) NON potrete trasportare i primi 151 Pokémon di Oro e Argento in **Rosso**, **Blu** e **Giallo** se hanno imparato una nuova abilità non presente in Rosso, Blu e Giallo.

ASSENTI IN ORO E ARGENTO (# 1-150)

Bulbasaur; Ivysaur; Venusaur; Squirtle; Wartortle; Blastoise; Charmender; Charmeleon; Charizard; Kabuto; Kabutops; Omanyte; Omastar; Articuno; Zapdos; Moltres; Mewtwo.

ASSENTI IN POKÉMON ORO

Phanpy; Donphan; Skarmory; Ledyba; Ledian; Delibird; Vulpix; Ninetales; Meowth; Persian.

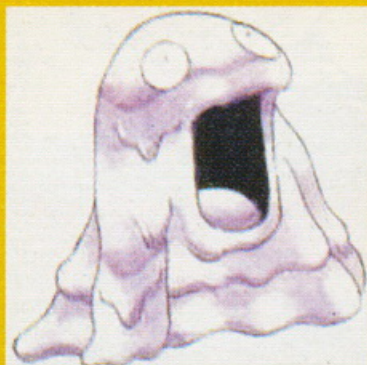
ASSENTI IN POKÉMON ARGENTO

Teddiursa; Ursaring; Gligar; Spinarak; Ariados; Mantine; Mankey; Primeape; Growlithe;

Tutti gli attacchi

Siete allenatori superesperti? Allora questa sezione non vi servirà di certo; ma se solo volete approfondire la vostra conoscenza dei Pokémon, ecco una buona possibilità con questo esclusivo reportage sulle abilità offensive dei nostri Pokémon!!!

088: Grimer (Veleno)

Inizio - Pound (Normale)
Inizio - Disable (Normale)
Livello 30 - Veleno Gas (Veleno)
Livello 33 - Minimize (Normale)
Livello 37 - Sludge (Veleno)
Livello 42 - Harden (Normale)
Livello 48 - Screech (Normale)
Livello 55 - Acid Armor (Veleno)

Grimer

086: Seel (Acqua)

Inizio - Head Butt (Normale)
Livello 30 - Growl (Normale)
Livello 35 - Aurora Beam (Ghiaccio)
Livello 40 - Rest (Psichico)
Livello 45 - Take Down (Normale)
Livello 50 - Ghiaccio Beam (Ghiaccio)

Seel

087: Dewgong (Acqua - Ghiaccio)

Livello 35 - Aurora Beam (Ghiaccio)
Livello 44 - Rest (Psichico)
Livello 50 - Take Down (Normale)
Livello 56 - Ghiaccio Beam (Ghiaccio)

Dewgong

dei Pokémon

Muk

089: Muk (Veleno)

Livello 45 - Harden (Normale)
Livello 53 - Screech (Normale)
Livello 60 - Acid Armor (Veleno)

Shellder

090: Shellder (Acqua)

Inizio - Tackle (Normale)
Inizio - Withdraw (Acqua)
Livello 18 - Supersonic (Normale)
Livello 23 - Clamp (Acqua)
Livello 30 - Aurora Beam (Ghiaccio)
Livello 39 - Leer (Normale)
Livello 50 - Ghiaccio Beam (Ghiaccio)

Cloyster

091: Cloyster (Acqua - Ghiaccio)

Livello 50 - Spike Cannon (Normale)

Gastly

092: Gastly (Fantasma - Veleno)

Inizio - Lick (Fantasma)
Inizio - Confuse Ray (Fantasma)
Inizio - Night Shade (Fantasma)
Livello 27 - Hypnosis (Psichico)
Livello 35 - Dream Eater (Psichico)

Haunter

093: Haunter (Fantasma - Veleno)

Livello 29 - Hypnosis (Psichico)
Livello 38 - Dream Eater (Psichico)

Gengar

094: Gengar (Fantasma - Veleno)

Livello 29 - Hypnosis (Psichico)
Livello 38 - Dream Eater (Psichico)

095: Onix (Rock - piano)

Inizio - Tackle (Normale)
Inizio - Screech (Normale)
Livello 15 - Bind (Normale)
Livello 19 - Rock Throw (Rock)
Livello 25 - Rage (Normale)
Livello 33 - Slam (Normale)
Livello 43 - Harden (Normale)

Onix

096: Drowzee (Psichico)

Inizio - Pound (Normale)
Inizio - Hypnosis (Psichico)
Livello 12 - Disable (Normale)
Livello 17 - Confusion (Psichico)
Livello 24 - Head Butt (Normale)
Livello 29 - Veleno Gas (Veleno)
Livello 32 - Psychic (Psichico)
Livello 37 - Meditate (Psichico)

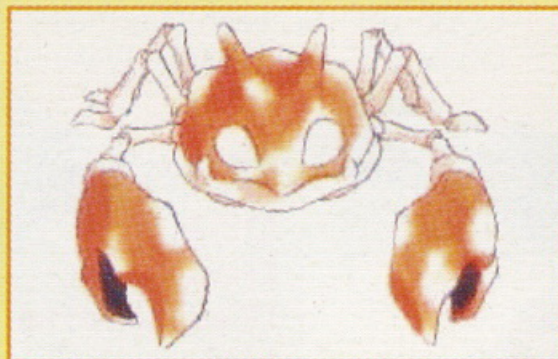
Drowzee

097: Hypno (Psichico)

Livello 33 - Veleno Gas (Veleno)
Livello 37 - Psychic (Psichico)
Livello 43 - Meditate (Psichico)

Hypno

098: Krabby (Acqua)

Inizio - Bubble (Acqua)
Inizio - Leer (Normale)
Livello 20 - VGhiaccio Grip (Normale)
Livello 25 - Guillotine (Normale)
Livello 30 - Stomp (Normale)
Livello 35 - Crab Hammer (Acqua)
Livello 40 - Harden (Normale)

Krabby

099: Kingler (Acqua)

Livello 34 - Stomp (Normale)
Livello 42 - Crab Hammer (Acqua)
Livello 49 - Harden (Normale)

Kingler

di Christian Boscolo

POWER PUFF GIRLS

Arrivano dagli USA le PowerPuff, splendide eroine dei cartoni animati che non disdegnano un po' di sana e ironica violenza digitale!

Creato dal disegnatore **Craig McCracken**, **PowerPuff Girls** è un cartone animato molto in voga negli Stati Uniti, ma purtroppo sconosciuto da noi in Italia. La fortunata serie televisiva è ora diventata un videogioco, e la prima fermata non poteva non essere il GameBoy Color.
Il cartone animato, davvero simpatico e ben realizzato, vede le Powerpuff sprigionare una violenza carica di ironia e divertimento. Anche il gioco mantiene questa ironica atmosfera, e i **tre titoli** che vi proponiamo mantengono intatte le caratteristiche della versione cartoon anche se le avventure sono diverse. Tutti e tre i titoli hanno lo stesso stile di gioco, ma con nemici, missioni e livelli differenti.

VOTO 6,5

Da chi arriva?
Bam!

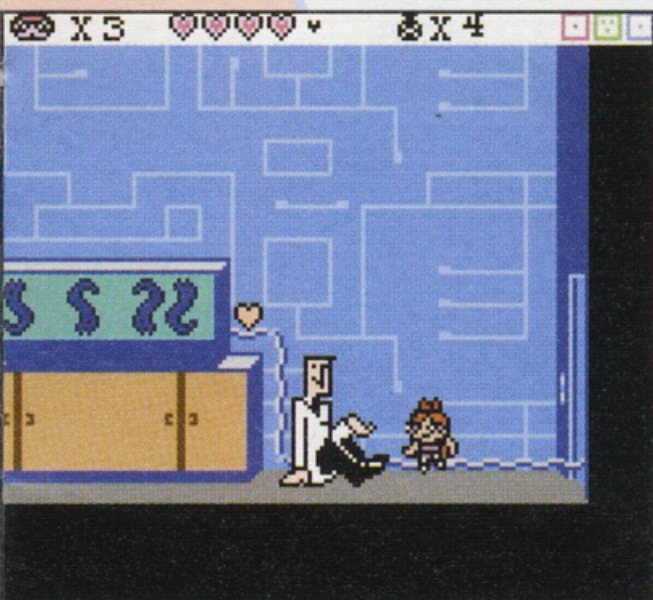
Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Azione

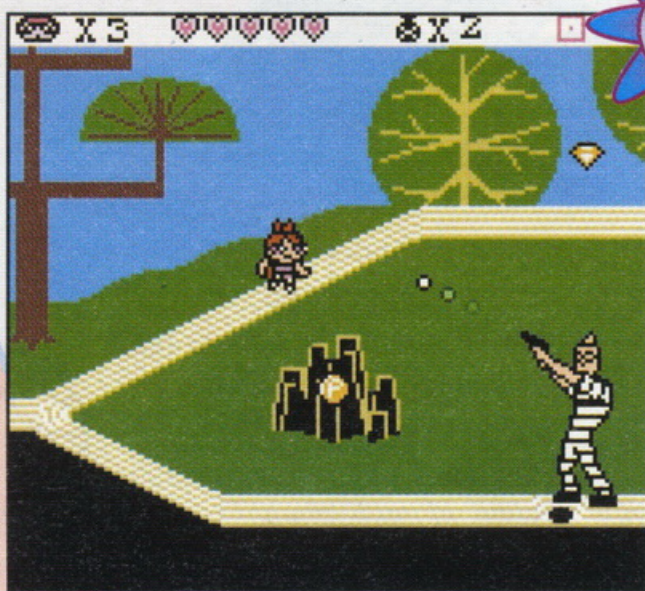
Divertente, ma in lingua inglese. Un vero peccato perché non capita tutti i giorni di avere come protagoniste tre simpatiche fanciulle!

- Grafica 6
- Suono 7
- Giocabilità 7
- Longevità 7

E SE MI SCAPPA?

Il gioco propone una visuale **bidimensionale** (la classica del GameBoy) e la possibilità di **volare** attraverso lo schermo, raccogliere **oggetti** e naturalmente strapazzare i 'cattivoni' di turno. L'obiettivo del gioco è quello di completare gli splendidi **livelli** in

● La grafica è gradevole e ben colorata, ma con il GameBoy è possibile anche fare di meglio.

stile cartoon e arrivare al fatidico scontro con il **boss** di fine livello. Naturalmente, lungo la strada potremo divertirci a collezionare insoliti **gadget di potenziamento** e carte da vedere in seguito o da scambiare tramite il collegamento di due GameBoy.

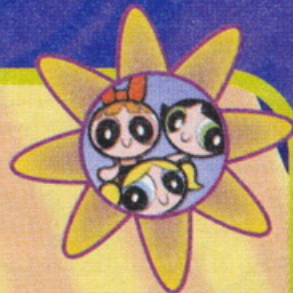
Lo sviluppatore (**Bam**) ha fatto davvero un ottimo lavoro e il gioco è pieno zeppo di extra, come per esempio delle **cheat** che si acquisiscono durante il gioco. Il controllo del nostro personaggio funziona in maniera egregia; semplice e preciso, riesce sempre a rispondere in maniera adeguata alle nostre sollecitazioni anche nelle situazioni più intricate o quando ci apprestiamo a usare gli **attacchi speciali**. Il gioco scorre che è un piacere e gli obiettivi sono semplici e mai frustranti; per portare a termine il gioco bisogna risolvere alcuni

● Mummie che sparano palline da ping-pong? E io che pensavo di averle viste di tutti i colori...

semplici **puzzle**, ma soprattutto affidarsi alle proprie capacità esplorative e avere dei **buoni riflessi**.

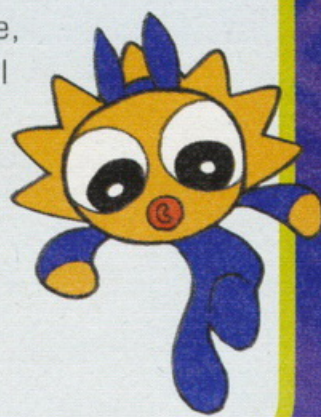
Lo scenario è davvero immenso e avrete il vostro bel daffare per esplorarlo tutto, quindi mettete in preventivo diverse ore di gioco. Per riprendere le situazioni lasciate in sospeso (dovrete pur mangiare e fare pipi!) avrete a disposizione il solito sistema di **password**.

GIUDICHIAMOLO INSIEME

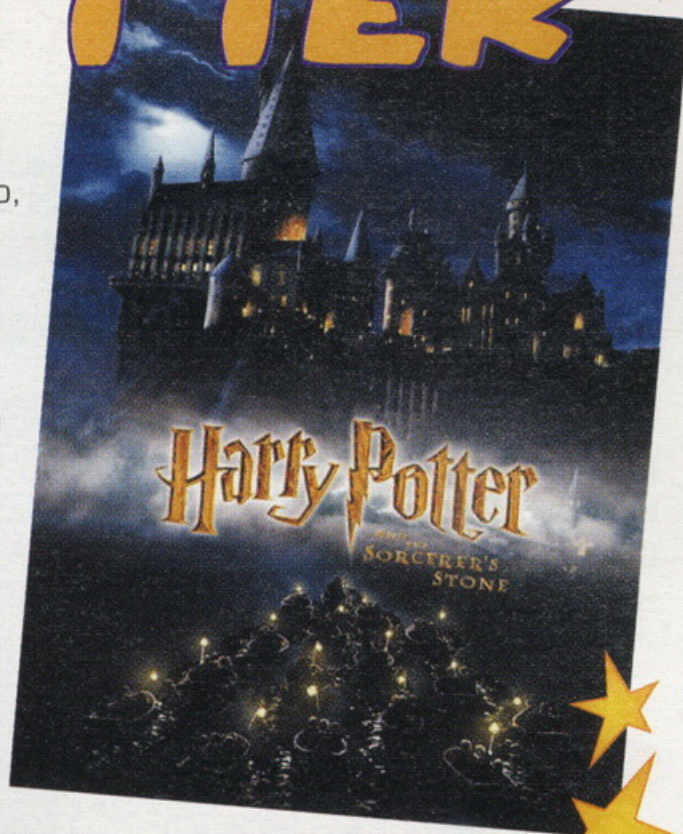
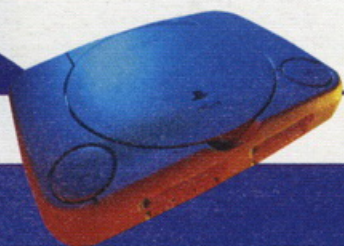
Non ci resta che cominciare a tirare le somme per vedere se **PowerPuff Girls** riesce a conquistarsi un posto in prima fila sulle poltrone di casa nostra. Dal punto di vista della **grafica** questo gioco non mi ha convinto fino in fondo: i **fondali** sono carini e anche ben colorati, ma sinceramente si poteva fare di meglio. La giocabilità è buona, i controlli sono efficaci e tutto sommato il livello di difficoltà è nella norma, ma certo non si può dire che abbiamo di fronte un gioco originale. La parte più interessante del gioco risiede nella possibilità di interpretare le eroine dei cartoni animati, ma questo discorso vale per il momento solo per gli USA, visto che da noi non è ancora possibile vederle in TV. Questo penalizza notevolmente il titolo, poiché le **PowerPuff** in Italia sono delle perfette sconosciute; possono quindi risultare

Svolazzare per lo schermo è davvero divertente, soprattutto quando atterriamo e sferriamo il nostro calcio micidiale!

simpatiche ma nulla di più, perdendo in pratica gran parte dell'atmosfera originale. L'altro aspetto negativo è rappresentato dalla **non localizzazione** di questo prodotto. Durante il gioco assisterete ad alcune scene animate e piccoli siparietti davvero graziosi, ma ahimé con scritte in inglese. Questo particolare non pregiudica la possibilità di portare a termine il gioco (vista la sua semplicità),

Un bel calcio volante riesce sempre a risolvere anche le situazioni più intricate!

ma toglie sicuramente il piacere di godersi la storia in tutte le sue sfumature. In definitiva il mio consiglio è di provarlo prima di acquistarlo; tutto sommato il gioco è divertente e accattivante, e la presenza di eroine del gentil sesso potrebbe rappresentare uno stimolo in più per le signorine che amano divertirsi con il GameBoy (e sappiamo che sono moltissime!)... Ma i difetti che vi abbiamo elencato rimangono, eccome!

HARRY POTTER

Harry Potter non sembra baciato dalla sorte. È orfano, vive con due zii orribili e il loro abominevole figlio, un ciccione viziato e prepotente di nome **Dudley**. E non solo: dorme nel ripostiglio del sottoscala e non ha mai avuto una festa di compleanno. Ma un giorno Harry riceve una lettera... anzi no, dieci, cento, mille lettere che lo raggiungono infallibilmente per annunciargli che la sua vita sta per cambiare: d'ora in poi frequenterà una scuola di **magia**, studierà **incantesimi**, giocherà a cavallo di un manico di scopa, troverà amici fedeli e acerrimi nemici. Un grande destino lo aspetta...

Queste sono le premesse del caso letterario degli ultimi anni: **Harry Potter**! Ciò che piace tanto ai lettori – e quelli di Harry Potter sono anche adulti - è la strana mistura che l'autrice ha saputo realizzare unendo i dettagli della **vita quotidiana** di un bambino moderno e gli avvenimenti straordinari che possono accadere quando un

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO
PSX-PSOne

Avete in mente gli spassosissimi cartoni animati della Warner Bros con protagonista l'odioso **Bee-Bip** e l'imbranato coyote che rispondeva al nome di **Willy il Coyote**? In uno degli episodi più divertenti Willy doveva rubare le pecore del gigantesco **Sam**, un cane da pastore terribilmente manesco; da **Infogrames**

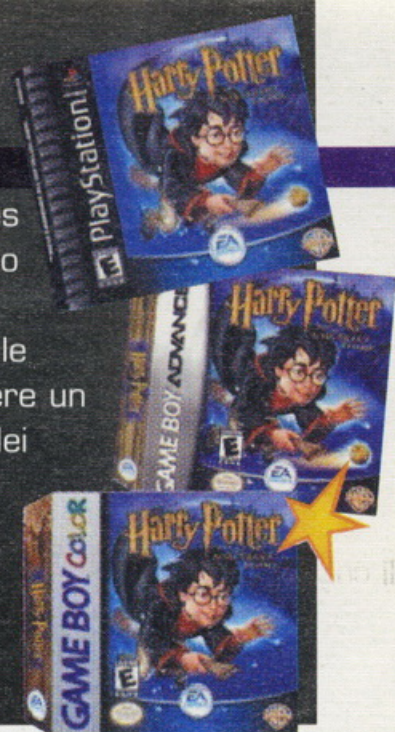
giovane mago recita i suoi **incantesimi**. Con tono vivace e spesso scanzonato vengono affrontati i problemi pratici di tutti i ragazzi come la convivenza con i coetanei e 'sopravvivenza' nella vita di tutti i giorni; **J.K.Rowling** parla quindi di cose importanti in modo molto semplice, coinvolge ma non turba, spaventa e rassicura insieme, e molto spesso fa anche ridere. Le avventure di Harry Potter hanno segnato una svolta nella letteratura per ragazzi, sono da anni in

HARRY POTTER TROVA LA PIETRA FILOSOFALE... AL CINEMA!

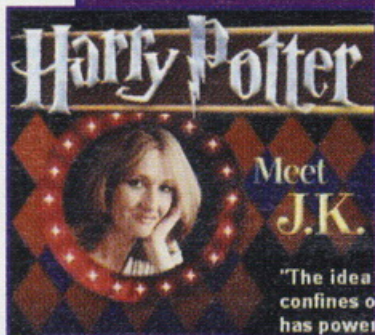
Non bastava l'incredibile successo dei libri da cui è nata la vera mania che impazza in tutto il mondo con **gadgets** di ogni tipo (dai peluche alle tazze per il latte!), e infatti anche Hollywood ha deciso di dare la sua interpretazione della saga con il film ***La pietra filosofale***, la cui prima mondiale si è svolta nell'ultima settimana di ottobre a Londra e che giungerà sugli schermi italiani a Natale per la regia di Chris Columbus (***Mamma ho perso l'aereo***). E la febbre per il film è talmente alta che diversi oggetti usati dai protagonisti della pellicola sono stati rubati e rivenduti su Internet. Il produttore **David Heyman** ha confermato che sul caso la polizia ha addirittura aperto un'inchiesta dicendo che "... sono sparite bacchette magiche, cappelli e scope volanti, tutti accessori che sul Web hanno raggiunto prezzi altissimi. Quando ho visto quanto costavano sono stato tentato di prendere qualcosa anch'io", ha ammesso. Gli oggetti sono stati messi all'asta da **eBay.com**, un sito Internet americano, i cui portavoce hanno dichiarato di non sapere "che alcune di queste cose fossero state rubate, altrimenti non le avremmo messe in vendita". Queste notizie vi danno un'idea di quanto tutto il mondo di Harry Potter abbia raggiunto livelli di vera mania per moltissima gente, che non si fa assolutamente problemi nell'infrangere la legge pur di assicurarsi un piccolo souvenir!

arriva il primo videogioco con protagonista il cugino di Willy, **Ralph**, impegnatissimo a sgraffignare le pecorelle di Sam. Si tratta di un gioco incredibilmente divertente, nel quale avrete la fortissima sensazione di trovarvi nel bel mezzo di un **cartone animato**, grazie alla grafica spettacolare, alle animazioni perfette e a un **doppiaggio** incredibilmente divertente! Tra i personaggi presi in prestito dal mondo della Warner Bros e che ritroverete in **Ralph il Lupo all'Attacco** spicca anche il papero più imbranato della storia, **Duffy Duck**, questa volta nella parte del vostro istruttore. Da provare assolutamente!

LA MAGIA NEI GIOCHI

I diritti per lo sfruttamento dell'immagine nel mondo dei videogames sono stati acquistati da **Electronic Arts** e da **LEGO,** che ne faranno presto delle versioni videoludiche per PSX-PSOne e persino per GBC/GBA. Se quella per PSX-PSOne è già disponibile nei negozi e le altre la seguiranno a breve, è il gioco di **carte collezionabili** a essere un vero successo annunciato che, pur non facendo tremare il trono dei Pokémon, sta impazzando in tutte le fiere (ne parleremo ampiamente sul prossimo numero). La grafica delle carte è decisamente accattivante, la meccanica di gioco stupisce per velocità di apprendimento e i **tornei** stanno già cominciando a laureare i primi campioni anche in Italia!

J.K. ROWLING : LA CREATRICE DELLA MAGIA!

J.K. Rowling è inglese e vive sola a Edimburgo con la figlia. In un momento di grande disagio nella sua vita, per una serie di ragioni, si era ritrovata senza lavoro; ha cominciato così a scrivere il primo libro di Harry Potter in un bar, finendo per diventare una delle scrittrici più apprezzate del panorama letterario mondiale.

Ex insegnante, ha iniziato la sua carriera giovanissima pubblicando il suo primo libro – **Rabbit** – addirittura all'età di sei anni! Se da grandi volete fare gli scrittori prendete esempio da lei e cominciate a scrivere subito!

testa a tutte le classifiche dei bestseller internazionali e hanno ricevuto la bellezza di **42** premi letterari. Pensate che le vendite dei vari libri hanno raggiunto complessivamente i **70 milioni di copie** e la serie, tradotta in **40 lingue**, letta in 140 Paesi, è entrata nel Guinness dei primati grazire all'incredibile risultato. Da poche settimane è apparso in tutte le librerie l'ultimo episodio, **Harry Potter e la pietra filosofale**, e sono ancora disponibili **Harry Potter e la camera dei segreti** e **Harry Potter e il calice di fuoco**. Tra una partita e l'altra con il GameBoy provate a leggere un libro, Harry Potter vi aspetta nel suo magico mondo!

FIFA 2002 PSX-PSOne

In un numero come questo, dove i giochi di calcio la fanno da padrone, non poteva mancare una citazione anche per **FIFA 2002**, da sempre il capolavoro del genere, e che quest'anno può contare sulla presenza di **Francesco Totti** sulla copertina del gioco, un testimonial davvero d'eccezione. Rispetto alla scorsa edizione la grafica appare leggermente peggiorata, ma sono i **controlli** a fare la parte del leone, completamente rinnovati.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

V ampiri. Chissà come è venuto in mente agli autori di **Buffy** di realizzare un telefilm sulla caccia ai vampiri? In effetti l'argomento mette abbastanza paura, ma ci siamo accorti che, trattato con le debite modalità, presentato utilizzando personaggi giovani e simpatici come quelli del cast, può portare un telefilm a essere – come lo è Buffy - uno dei programmi più visti nel mondo, con ben **quattro stagioni** alle spalle e un sistema di merchandising eccezionale con riviste, gadgets, calendari, accessori assortiti. Buffy non è infatti solamente una serie di telefilm, ma una sorta di 'azienda' vera e propria, in grado di trasformare in dollari ogni singolo particolare della serie televisiva; noi del mondo GameBoy abbiamo già visto la simpatica **Sarah Michelle Gellar** sui piccoli schermi del GBC dove, se non si riusciva a vedere in tutta la sua bellezza, quanto meno continuava a fare strage di vampiri con la consueta classe. In molti hanno criticato la serie definendola un incrocio tra un horror all'acqua di rose e Beverly Hills 90210, ma i più hanno riscontrato anche aspetti positivi che toccano temi sempreverdi quali la lotta tra Bene e Male con la possibilità di suscitare riflessioni di vario tipo. A seconda degli episodi, infatti, viene sviscerato un argomento o un tema definito, come nell'episodio "Io Robot, tu Jane", dove si faceva riferimento all'uso sbagliato della tecnologia o altre situazioni differenti, sempre trattate con grande attenzione affinché siano vicine al mondo dei ragazzi; ed è indubbiamente per questo motivo che la serie piace così tanto!

SARAH MICHELLE GELLAR

Malgrado nella serie televisiva Buffy abbia meno di **24** anni, l'attrice che la interpreta li ha compiuti nell'aprile scorso ma non li dimostra davvero! Sarah è attrice fin dalla più tenera età, avendo debuttato addirittura a cinque anni in un film per la tivù; da lì in poi la sua carriera è stata un crescendo, con apparizioni in film drammatici e diverse parti in horror tra i più noti come ***Scream 2*** e ***So Cosa hai Fatto l'Estate Scorsa*** che le hanno aperto le porte della serie di Buffy. Newyorchese di nascita, Sarah Michelle Gellar si è trasferita nella mecca del cinema a Los Angeles ed è diventata una star internazionale di prima grandezza.

In **FIFA 2002** è infatti possibile indirizzare i **tiri** e i **passaggi** nella direzione desiderata, scegliendo anche l'**intensità** del calcio da dare al pallone per una simulazione che sembra cercare maggiormente il realismo. Si tratta comunque di un gioco divertentissimo, facile e abbastanza immediato rispetto ad altri più complessi, davvero l'ideale per chi si avvicina ai giochi di calcio su PSX-PSOne.

PIANETA POSTA

Ciao ragazzi! Come vedete, da questo mese nella vostra rivista più amata abbiamo introdotto una serie di cambiamenti consistenti che speriamo incontrino il vostro favore; nel frattempo, cominciamo subito a rispondere alle vostre lettere ricordandovi che devono essere brevi e contenere solo le domande che più vi stanno a cuore... scrivete davvero troppo! E ora... 3, 2, 1... contatto!

Ciao a tutti, mi chiamo Giovanni, ho letto sul numero 6 del Gameshark, volevo sapere se è già uscito in Italia e quanto dovrebbe costare. Vi prego pubblicatemi. Tantissimi saluti.
Giovanni De Murtas, via Mons. Angioni 11 - Quartu S.Elena.

Caro Giovanni, scusa per il ritardo con cui rispondiamo alla tua lettera! Era scivolata in uno degli antri redazionali e abbiamo passato un sacco di tempo cercando di recuperarla. Per quanto ne sappiamo il GameShark dovrebbe essere già distribuito sul territorio nazionale e il suo costo dovrebbe aggirarsi intorno alle 130.000 lire; prova quindi a domandare al tuo negoziante di fiducia oppure – se possiedi un computer e una connessione Internet - a cercare sulla rete! Una abbraccio e alla prossima!

Carissima redazione di GameBoy Planet, mi chiamo Guido, ho 11 anni e dopo aver visto il vostro boss inoltrarsi nel mondo del GBA me ne sono innamorato anch'io, tanto da precipitarmi a comperarlo. Perciò stesso su questo miracolo della Nintendo vi faccio delle domande.

1. Potete dirmi dei trucchi per Super Mario Advance?

2. Potete dirmi il prezzo del Trasporter e del Power Rumble?

3. Quando uscirà Castelvania per GBA in versione europea?

4. GT Advance è da comperare?

5. Per abbonarsi al vostro mitico giornale cosa bisogna fare?

6. Potete recensire Castelvania per GBA?

7. Perché non dedicate uno spazio ai disegni che vi mandano?

8. Vorrei scrivere tante cose ma non ci starebbero nel vostro giornale, e non faccio complimenti perché sapete già quanto siete bravi.

Ciao da Guido!

Caro Guido, cominciamo subito a rispondere alle tue domande!

1. I trucchi per Super Mario Advance dovrebbero essere pubblicati su questo numero; se non fosse così li troverai certamente sul prossimo! Abbi fede!

2. Transporter e Power Rumble? Se fai riferimento alle borse per portare a spasso il tuo GameBoy sappi che non sono particolarmente costose, arrivando al massimo a costare circa 40.000 lire. Il Power Rumbe può costare qualche cosina in più, ma puoi stare tranquillo che difficilmente raggiunge le 70.000 lire, anzi: se ti dai da fare a cercare, dovresti trovarlo a meno!

3. È già disponibile da più di un mese e come avrai visto lo abbiamo appena recensito su Planet GameBoy!

4. Se ti piacciono i giochi di guida puoi certamente prendere in considerazione l'idea di acquistare GT Advance che è davvero un gran gioco. Nel caso avessi dubbi, prova a recarti in un negozio specializzato: spesso i negozianti lasciano provare i giochi.

5. Per il momento non è possibile ancora abbonarsi, devi quindi solo essere puntuale in edicola dalla metà di ogni mese in avanti e chiedere GameBoy Planet!

6. Già fatto!

7. Così come per le lettere, pubblichiamo tutti i disegni che arrivano in redazione; e come puoi vedere dalla posta di questo mese, ne abbiamo ricevuti diversi!

Grazie e presto!!!

Salve a tutti! Sono Lorenzo e ho 12 anni. Sono un superesperto di Pokémon: infatti ne ho 251, non ho un Pokémon Preferito, mi piacciono tutti!
Volevo farvi una domanda. Qualche mese fa allenando i miei Pokémon nell'erba che si trova all'entrata del monte Argento, quando il mio Pokémon ha esaurito tutte le Ppdi e tutte le mosse, sono andato nel centro Pokémon più vicino, ho curato i Pokémon e non appena sono uscito mi telefona il dott.Elm dicendomi che esiste un virus che contagia i Pokémon chiamato Pokérus che non fa niente e va via col tempo. Dopo qualche giorno tutti i Pokémon che avevo in squadra erano contagiati e quando guardavo le statistiche vedevo scritto: stato/Pokérus. Dopo un po' di giorni i miei Pokémon sono guariti e il Pokérus non si è fatto più vivo. Sapete dirmi qualcosa di più sul Pokérus?
Ho altre 5 domande da farvi su Harvest Moon2:
1. volevo sapere come si fa per fare lottare i polli.
2. esiste anche il videogioco dei polli lottatori?
3. chi sono le 5 belle del paese?
4. esistono la superfalce, la superzappa e il supermartello. Esiste anche la superascia?
5. come si entra nel giardino segreto pieno di fiori?
Arrivederci da Lorenzo (Firenze)

Ciao Lorenzo! Sei stato fortunato! Malgrado il virus che ha colpito i tuoi Pokémon sia assolutamente innocuo, si tratta di una malattia estremamente contagiosa che è in grado di infettare tutti i Pokémon che vengono a contatto con uno malato. Però, nel gioco, è un evento rarissimo, quindi ora puoi dire di avere anche avuto il Pokérus che di regola scompare da solo dopo 5 o 6 giorni e i Pokémon guariti sviluppano una vera e propria immunità al virus stesso.
Ora passiamo alle risposte riguardo Harvest Moon 2:

1. Non possiamo ancora rivelarti questo segreto, stiamo infatti lavorando alla soluzione completa del gioco e non vogliamo rovinare la sorpresa a nessuno!
2. Purtroppo no!
3. Nina, Maria, Eve, Ellen e Ann sono personaggi importanti che il protagonista del gioco può cercare di conquistare; devi ricordare che ciascuna ha delle preferenze e delle aspirazioni e che dovrai corteggiarle in modo diverso!
4. Abbiamo interpellato il buon Cristian "Moulder" Boscolo che ha recensito per voi il gioco e ci ha assicurato che la superascia esiste!

Il buon Cristian ci ha assicurato che sta ancora giocando e che non ha ancora finito il gioco: solo un po' di pazienza e pubblicheremo la soluzione completa!

Mitica redazione di GameBoy Planet, dato che questa è la mia rivista preferita non potevo fare a meno di scrivervi una bella lettera! Per prima cosa vi vorrei chiedere: nelle ultime pagine del numero 5 avevate mostrato un sito Internet, ma i giochi si possono scaricare? Conoscete un sito dove si possono scaricare dei giochi per GameBoy o Nintendo 64? Da un po' ho comperato il gioco Rugrats Totally Angelica, come lo giudicate? Vi scriverò ancora per vari trucchi e codici dei giochi ma per oggi è tutto! Tanti Saluti
Marco Bellentani
PS: mi raccomando! Pubblicatemi!

Un buongiorno anche a Marco! Ci fa molto piacere sapere che GameBoy Planet è la tua rivista preferita, nel frattempo cominciamo immediatamente a rispondere alle tue domande! Il sito Internet è quello di Game Arena, un intero portale dedicato ai videogiochi, siano essi PSX, PS2, PC o GameBoy (Advance e Color). Game Arena pubblica un sacco di notizie interessanti tutti i giorni sul mondo dei videogiochi ed è anche ospite all'interno di Viv.it con uno spazio di 5 minuti circa dove i redattori presentano giochi e novità; Game Arena offre comunque anche la possibilità di giocare con la Sala Giochi dove trovano spazio un sacco di vecchi classici che purtroppo non si possono scaricare. Riguardo alla possibilità di downloadare giochi per N64 e GameBoy, vorremmo ricordarti che la circolazione, come l'utilizzo, di quei programmi è illegale e noi non supportiamo in alcun modo la pirateria! Aspettiamo le tue prossime lettere!

Anche per questo mese abbiamo esaurito lo spazio a nostra disposizione; restate con noi e ci vediamo il mese prossimo!

Votate i vostri Pokémon preferiti!!!

1° posto: ....

2° posto: ....

3° posto: ....

4° posto: ....

5° posto: ....

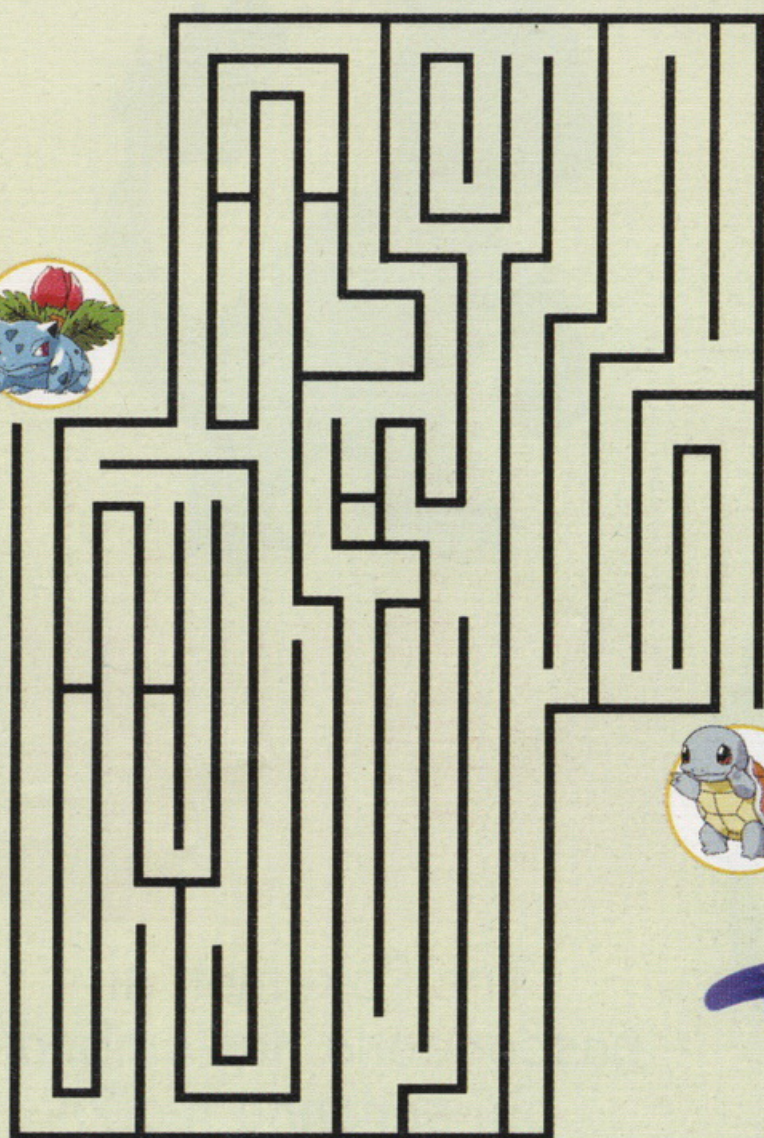
Ritagliate e spedite!!!

Per inviare le vostre lettere scrivete a:
MG MEDIA GROUP
redazione di GAME BOY PLANET
Via Frua,15
20146 Milano

AIUTA ASH A TROVARE LE 10 PAROLE NASCOSTE

GAMEBOY, ADVANCE, PIKACHU, CELEBI, ALLENATORI, CELESTOPOLI, JOHTO, POKEMON, CRISTAL

S B A A M M N I O N C H O O C I
F G S Z O O A M Y N E U P P E L
R K S J M Z D O O P S N J A L O
T E D E F C B P U I G H H G E P
H L K I E E R G R H K S E L B O
U O L A M I E O G I C N P M I T
P A I A N C T E L O O A Z K S S
A Z G M N A U A M M I L K D C E
D E O O N S T F O P A M T I E L
F M P E K S O T H O J P I I P E
G L L A I K L T F C E L A A I C
E L H R I M M I E F R I O Z M T
A P C L O O A D V A N C E E O I

Nome:
RICONOSCI IL POKÉMON?
Tre Pokémon si nascondono nell'ombra: chi saranno mai?
Nome:
Nome:

IL LABIRINTO
Aiuta Ivysaur a raggiungere Squartle! Ma fai attenzione, la strada giusta è una sola!
SCOPRI LE DIFFERENZE

Annerisci le aree contrassegnate dai puntini e vedrai apparire la sagoma di...

Le due immagini sembrano simili, ma non lo sono. Sei in grado di identificare i 10 particolari che le distinguono?

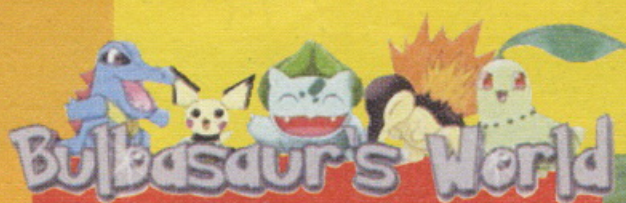
Earthworm Jim menance 2 the galaxy

Per sbloccare tutti i livelli, inserite le seguenti password nella schermata apposita:
EBDNKG - 3BBBBB - BB3HBL
GraveYard level password:
LYBBBB - BBBBBB – BBBBLY

Pokémon Crystal

Per ottenere una pietraidrica: ottenete il numero di telefono di Tully il pescatore, quindi aspettate fino a quando lui non vi chiamerà dicendovi che ha trovato qualcosa per voi; recatevi da lui e vi regalerà la pietraidrica!

POKÉMON GIALLO

Bulbasaur's World

Per ottenere Bulbasaur: colpite il ponte nebbioso e andate a casa di Bill: lì lo troverete.
Per ottenere Squirtle: battete Lt.Surge, poi andate a parlare con l'ufficiale Jenny nel mezzo della citta che vi darà il Pokémon.

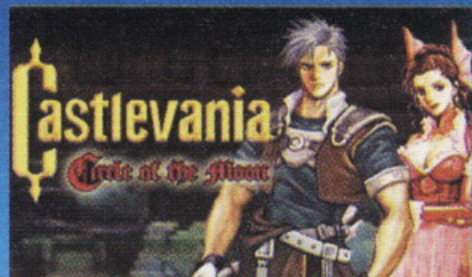
GT ADVANCE:
CHAMPIONSHIP RACING CHEAT CODES

Per sbloccare tutti i circuiti arrivate alla schermata con la scritta "Start" e l'immagine di una vettura, quindi tenete premuti L + R e premete ALTO/DESTRA + B. Non è facile, ma se avete fatto tutto come si deve sentirete un suono che vi confermerà lo sblocco.
Per sbloccare tutte le auto arrivate alla schermata con la scritta "Start" e l'immagine di una vettura, quindi tenete premuti L + R e premete ALTO/SINISTRA + B. Non è facile, ma se avete fatto tutto come si deve sentirete un suono che vi confermerà lo sblocco.
Per sbloccare tutte le modifiche alle auto arrivate alla schermata con la scritta "Start" e l'immagine di una vettura, quindi tenete premuti L + R e premete L + R, quindi premete BASSO/DESTRA + B. Non è facile, ma se avete fatto tutto come si deve sentirete un suono che vi confermerà lo sblocco.

MARIO KART

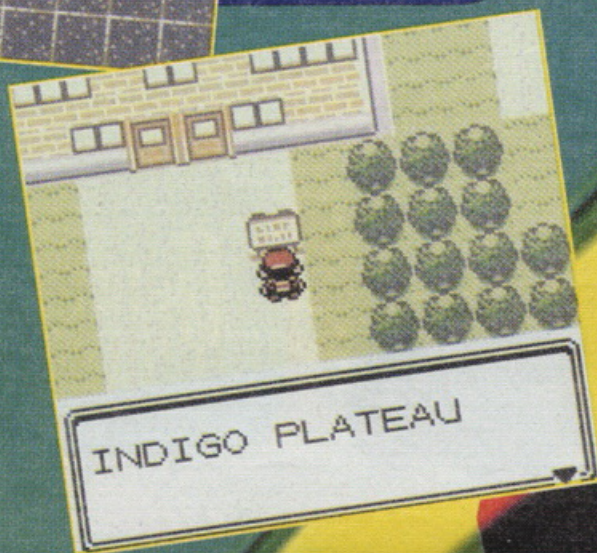
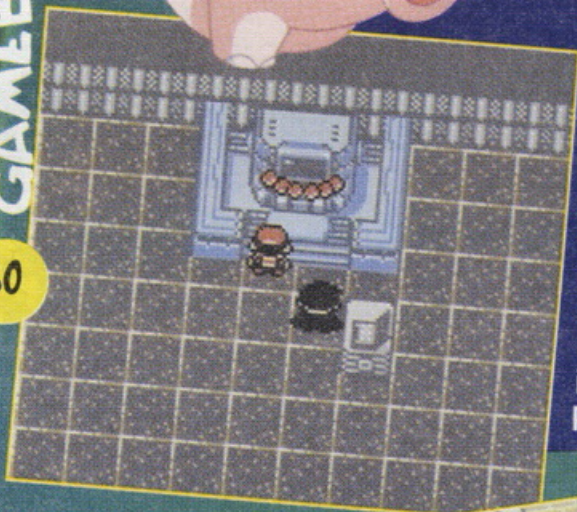
Utilizzare il clacson: ogni Kart è dotato di clacson; per utilizzarlo basta premere Select durante la corsa.
N.B. ogni personaggio ha un suono differente!
Limitare gli effetti dei testacoda: correndo è spesso possibile finire in trappole, quali per esempio bucce di banana che generano fastidiosi testacoda; per limitarne i deleteri effetti basta lasciare tempestivamente l'acceleratore e frenare. Se avrete eseguito tutto correttamente comparirà, vicino alla testa del vostro personaggio, una nota musicale e potrete ricominciare ad accelerare.
Partenza Turbo al via: per partire a razzo all'inizio della gara non premete l'acceleratore sino al momento esatto del VIA; il tempismo è molto importante: se accelererete troppo in anticipo o troppo tardi non otterrete alcun effetto.
Turbo Boost dopo l'intervento di Lakitu: Lakitu è il simpaticone che vola su di una nuvola e vi toglie dai pasticci se perdete troppo tempo 'impantanati' ai lati del circuito o in una pozzanghera. Per partire a razzo dopo un suo intervento dovrete premere l'acceleratore nel momento esatto in cui Lakitu vi poserà sul circuito e le ruote toccheranno terra.
N.B. il tempismo è molto importante!!!
Sbloccare le Gold Cups: oltre alle coppe standard è possibile sbloccarne di extra concludendo, a tutti e tre i livelli di difficoltà (50cc, 100cc, 150cc), le seguenti coppe: Mushroom, Flower, Thunder e Star Cups. Ne otterrete una bonus per ognuna di esse, denominata Gold Cup.

CASTELVANIA: CIRCLE OF THE MOON

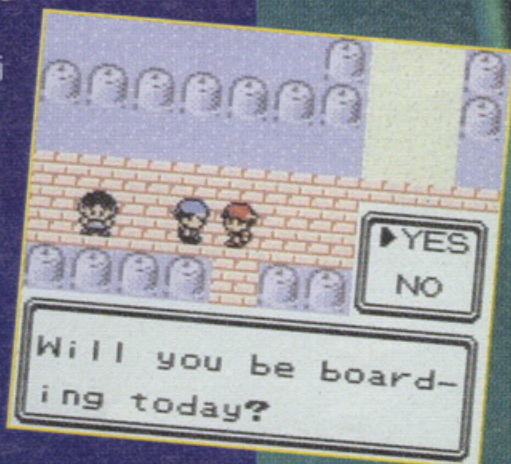
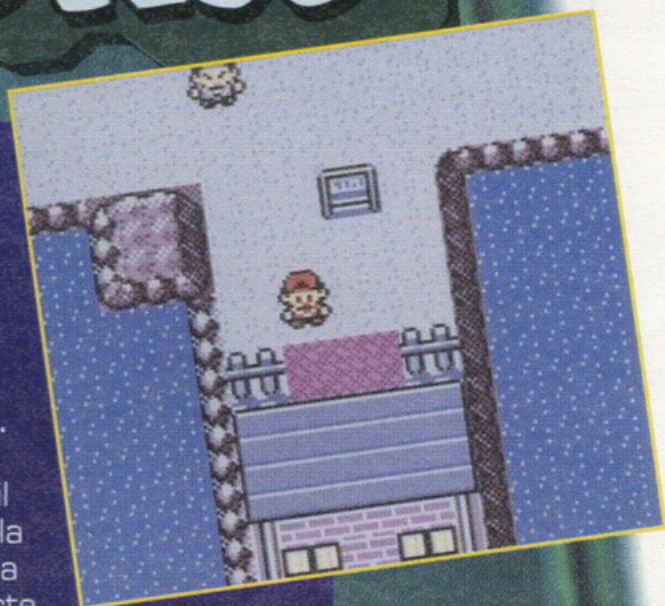
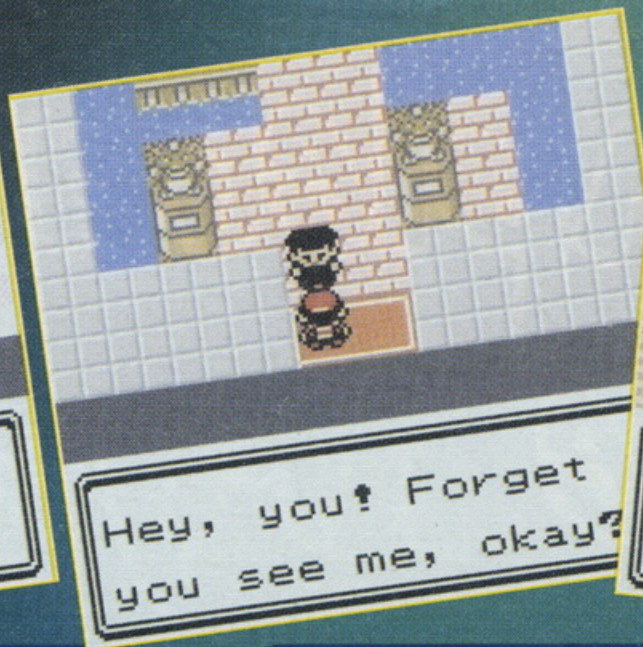
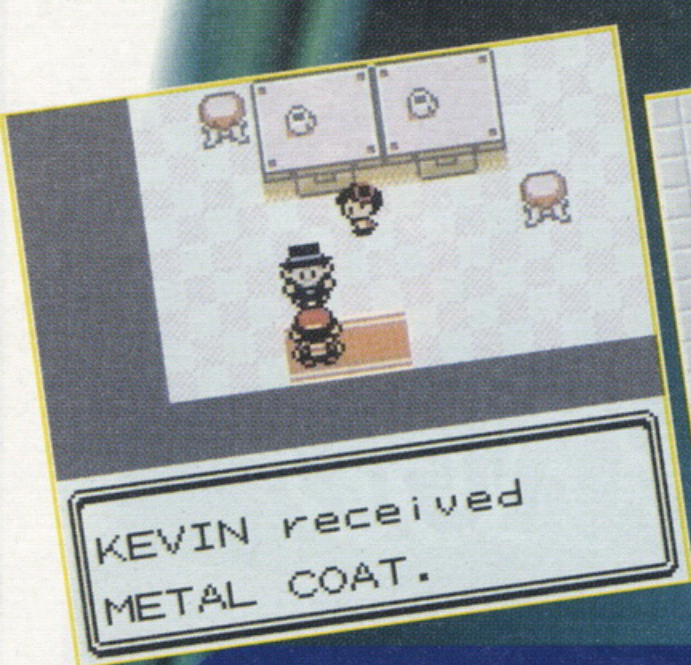
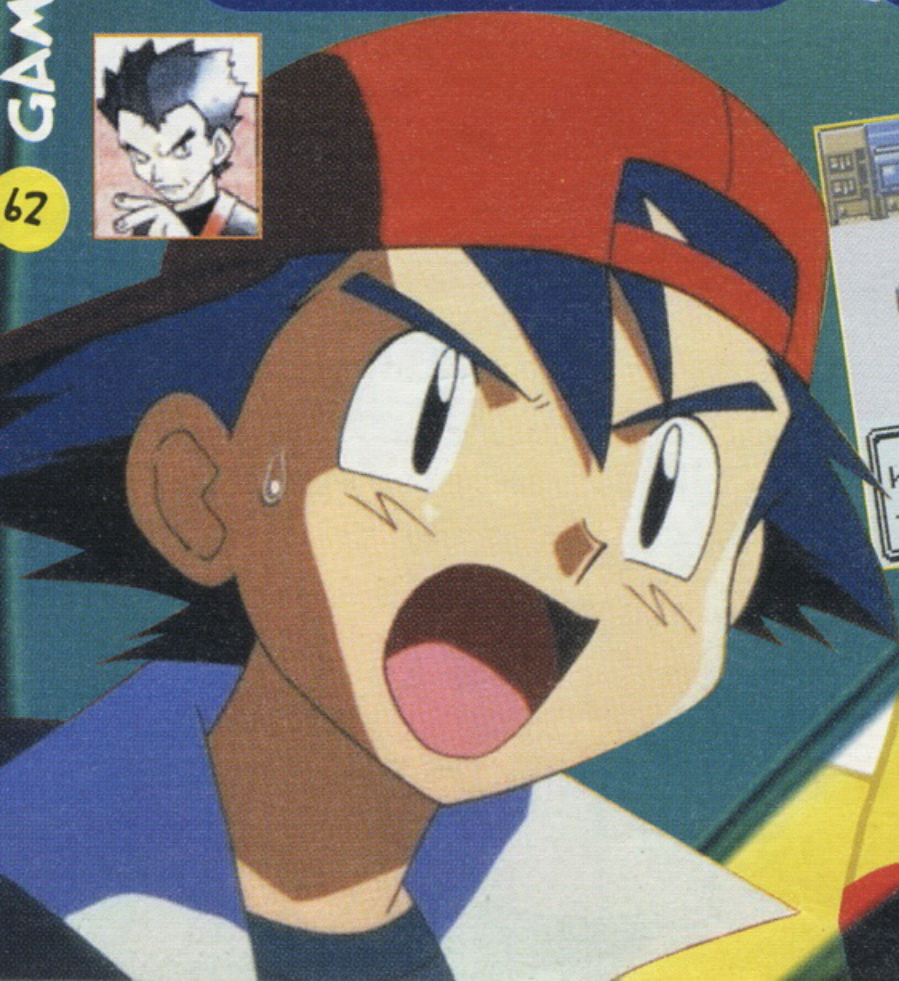
Inserite questi codici come password di livello:
CROSSBOW-Shooter mode
DAGGER-Thief mode
FIREBALL-Magician mode
GRADIUS-Fighter mode

Siete pronti per la lega degli allenatori? Ricaricate le energie dei vostri Pokémon e via!

LA LEGA E I SUPERQUATTRO

Anche in Oro e Argento dovrete affrontare i quattro allenatori del gruppo dei **Superquattro** e il campione per essere incoronati campioni della lega. Noi vi consigliamo di portare tutti i vostri Pokémon almeno al livello **50** (**55** sarebbe decisamente meglio) e di acquistare un buon numero di rivitalizzanti e pozioni assortite prima di cominciare...
Ma andiamo con ordine! Il primo allenatore che incontriamo è **Pino**, un allenatore che usa Pokémon Psichici.
Se lo contrasterete con Pokémon Elettrici non dovreste incontrare problemi, tranne che per **Exeguttor** contro cui è consigliabile usare un Pokémon Fuoco.
Battendo Pino riceverete 4200 $. Nella seconda stanza troverete **Koga**, una vecchia conoscenza. Chi ha giocato a Pokémon Blu/Rosso/Giallo sa che era capopalestra a Fucsiapoli.
Ora è stato promosso tra i Superquattro.

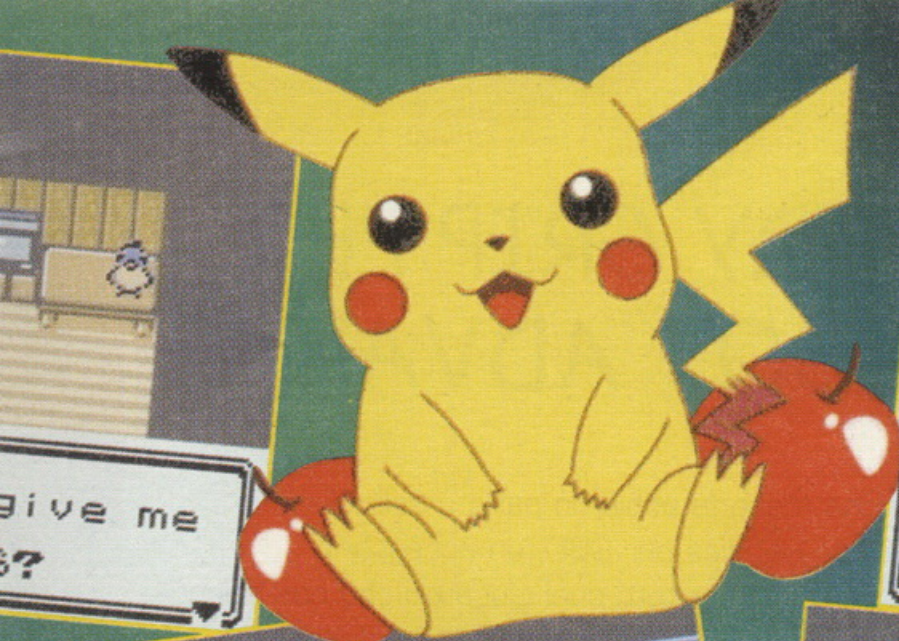
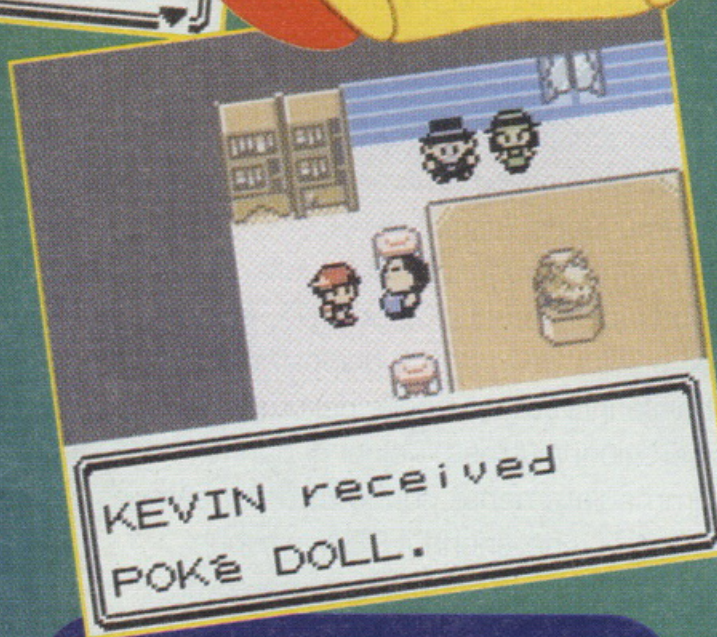
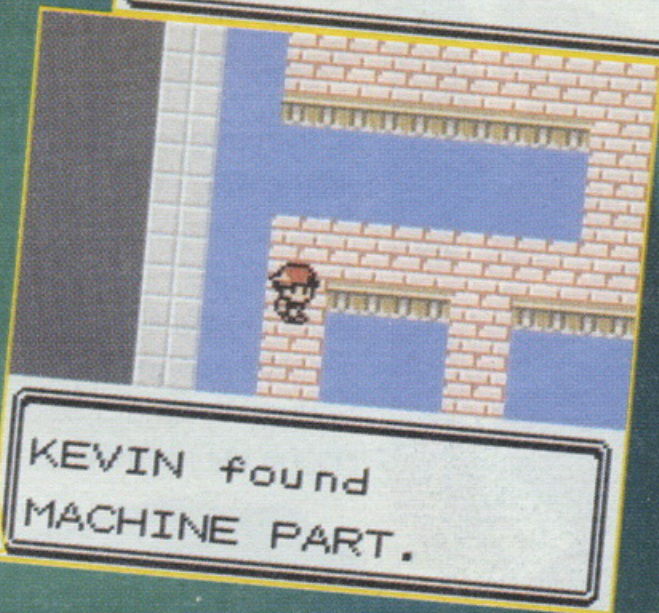
Koga
Usate Pokémon Psichici se ne avete!! Alle fine riceverete 4200 $.
Bruno
Bruno è rimasto nel gruppo dei Superquattro negli ultimi 3 anni, quindi si tratta di un allenatore esperto che usa Pokémon Roccia e Combattimento. Scegliete tra i vostri Pokémon Psichici per contrastare quelli Combattimento mentre usate Pokémon d'acqua per quelli Roccia.
Se sarete riusciti a sconfiggerli dovreste riceverete la bellezza di 4700 $, ma non pensate che sia finita qui perché nella quarta stanza c'è un nuovo membro – **Karen** - che usa Pokémon di tipo Buio...

Karen
Per **Umbreon** usate attacchi speciali molti potenti, per **Vileplume** consigliamo attacchi di fuoco, per **Gengar** attacchi psichici, per **Murkrow** attacchi elettrici e per **Houndoom** attacchi d'acqua. Battuta Karen riceverete 4700 $. Preparatevi, perché è tempo di affrontare il campione.

Lance
Per combattere **Gyarados** usate Pokémon elettrici, per **Dragonite** sarebbero perfetti Pokémon Gelo, ma se non ne avete o non sono abbastanza potenti consigliamo di usare dei Pokémon Elettro.
Per **Aereodactile** e **Charizard** usate tranquillamente i vostri Pokémon d'acqua. Anche qui otterrete 4.700 $ come ricompensa.
Battuto Lance... siete i campioni della Lega Pokémon! Di qui a poco arriverà il **Prof. Oak** con una intervistatrice e Lance vi porterà nella sala d'onore.
Pensate sia finita qui? Che il gioco sia finito? Vi sbagliate di grosso! Abbiamo ancora da esplorare tutto il continente di **Kanto** e battere tutti i suoi capopalestra... Quindi non spegnete il vostro GBC!!!

SS ACQUA
Ci ritroviamo a **Borgo Foglianova**, andiamo quindi a far visita al **Prof. Elm** che ci consegnerà il biglietto per la SS ACQUA (la nave che parte da Olivionopoli). Rechiamoci quindi a **Olivionopoli** e imbarchiamoci per la crociera. Sconfiggete tutti gli allenatori presenti sulla nave, e prima di scendere ritrovate la **nipotina** del capitano che si è persa. Se riuscirete nell'incarico il capitano vi regalerà la **Metal Coperta** (che ci servirà per evolvere Onix in **Steelix** e Scyther in **Scizor**).
Ora potete scendere. Vi ricordiamo che se

prenderete la nave un'altra volta, per farla arrivare dovrete farvi una dormita nella vostra cabina.

Aranciopoli (Vermilion City)
Eccoci arrivati ad *Aranciopoli*.
Che nostalgia! Rechiamoci subito alla palestra senza perdere un solo minuto! Risolvete l'enigma dei **cestini** e affrontate l'allenatore di Pokémon Elettrici.
Vi consigliamo l'uso di un Pokémon Roccia (**Onix** o **Graveler** vanno benissimo!) o di **Dugtrio**.
Riceverete la medaglia Tuono e 4600 $.

Zafferanopoli (Saffron City)
Seguite la strada a Nord fino ad arrivare al cancello che porta a **Zafferanopoli**. Cercate una casa dove un uomo vi darà la MT29 Psichico.
Recatevi quindi alla palestra ufficiale dove incontrerete una vecchia conoscenza. La palestra è presieduta da **Sabrina**, che nei precedenti capitoli dava parecchi grattacapi a tutti. Prima di raggiungerla dovrete superare il **puzzle** della sua palestra. Non c'è una regola vera e propria, Provate ad andare su e giù fino a quandò non la incontrate. Tenete presente che dovrete affrontare almeno un paio di guardie del corpo.

Sabrina
Usate dei buoni Pokémon Elettro e vincendo riceverete 4800 $.
Centrale elettrica
Andate a Nord di Zafferanopoli e arriverete a **Celestopoli**. La palestra è vuota e dovrete prima recarvi alla **Centrale Elettrica.** Seguite la strada **a destra** di Celestopoli e usate **Surf** nel punto mostrato dall'immagine. Navigate verso **sud** e arriverete alla Centrale Elettrica. Nello spazio d'erba fuori dalla centrale

KEVIN received
TM29.

potete trovare degli Electabuzz.
Parlando con le persone all'interno della centrale elettrica scoprirete che qualcuno ha rubato un pezzo che serve per fare funzionare la centrale stessa. Da una guardia saprete che a Celestopoli qualcuno vi ha cercato. Tornate in città e andate alla palestra. Troverete un **ladro**... il ladro che ha rubato il pezzo della centrale!
Lui scapperà dicendo "Tu non mi hai visto, ok?". Premete il tasto **A** nel punto indicato nell'immagine sotto e troverete il pezzo rubato!
Ora potete tornare alla centrale. Date il pezzo al direttore e in cambio vi regalera la **MT07**.
Ora che la centrale è funzionante potrete avere l'abbonamento per il supertreno che va da **Jotho** a **Kanto** e da Kanto a Jotho (Zafferanopoli - Fiordoropoli , Fiordoropoli - Zafferanopoli) in pochissimo tempo. Per averlo andate a casa di **Copiona**.
Lei vi dirà che ha perso una **Bambola**.
Andate quindi ad Aranciopoli, lì c'è un Pokémon Fan club dove un signore cicciottello vi darà la bambola **Clefeary**.
Portatela a Copiona che vi darà il biglietto per il Supertreno.
La stazione del supertreno si trova a Zafferanopoli, vicino al **cancello** per Celestopoli, mentre a Fiordoropoli è vicino alla **torre radio**!
Per questo mese è tutto!
Alla prossima!

BATTERY GRIP PER GAMEBOY ADVANCE

Qualche mese fa abbiamo parlato dell'utilissimo Power Handles per GBC, un accessorio importante per tutti quei giocatori che non hanno paura di affrontare vere maratone videoludiche, e che per questo motivo hanno assolutamente bisogno di un'**impugnatura** che non stanchi le mani e di **batterie ricaricabili**, eventualmente anche tramite un trasformatore da attaccare alla corrente di casa. Dopo l'uscita del GBA ci domandavamo se anche la nuova console portatile della Nintendo sarebbe stata dotata dello stesso dispositivo, anche in considerazione della miglior qualità dei giochi a disposizione del GBA medesimo e del probabile incremento delle partite più lunghe del normale; considerazioni piuttosto veloci ci hanno immediatamente condotto a pensare che anche il GBA avrebbe avuto la sua parte di accessori, e che nel giro di poco sarebbero stati addirittura più numerosi di quelli per GBC. Non ci sbagliavamo, e infatti anche per il GBA è stato realizzato un accessorio che ha l'identica funzionalità di Power Handles e che risponde al nome di **Battery Grip**, un interessante oggetto prodotto dalla **Joytech** e distribuito in Italia da Cidiverte. La forma riprende quella del GBA e, una volta montato agganciandolo all'alloggiamento per le batterie, fa sembrare la console un po' come un bat-boomerang; ma non preoccupatevi, l'uso che ne farete sarà certamente diverso! Battery Grip è in grado di consentire una presa comoda e sicura, oltre a garantire una durata della batterie ricaricabili che supera le **12 ore** (le stilo che comperate di solito sono costose e non vanno oltre le 15), una volta che le avrete lasciate attaccate all'alimentatore per 10 ore e avranno raggiunto la carica massima. **Battery Grip** è proprio quello che aspettavamo per i nostri GBA...

Con Battery Grip potremo giocare più comodi e più a lungo: e chi ci staccherà mai dalla console?

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 221 del 10/04/2001

EDITORE:

Via Frua,15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

DIRETTORE:
Roy Zinsenheim

MANAGING EDITOR:
Claudio Somazzi

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci

GAME BOY PLANET

CHIEF EDITOR:
Roy Zinsenheim
roy@gamearena.it

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci
minucci@gamearena.it

PROJECT COORDINATOR:
Stefano Vanini
sogliola@gamearena.it

ART DIRECTOR:
Cristian Ghezzi

ART TEAM:
Roberta Grugnale, Paola Lagala, Ivan Piazza, Roberto Riccardo

CONTRIBUTORS:
Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Laura Colombo, Lucio Prosperi, Marco Magni, Massimo Losa, Christian Boscolo,

IMPIANTI PRESTAMPA
Grafotitoli & Bassoli - Sesto San Giovanni (Mi)

STAMPA
Roto 2000
via L. Da Vinci, 18/20
20084 Casarile (Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
A. Pieroni Srl
Milano